AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM

175

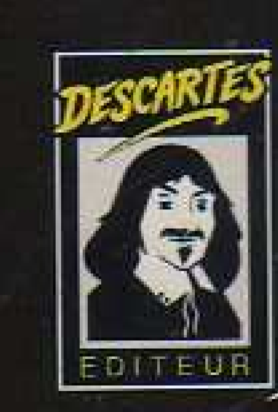
Cinq aventures dans la vallée du Miskatonic

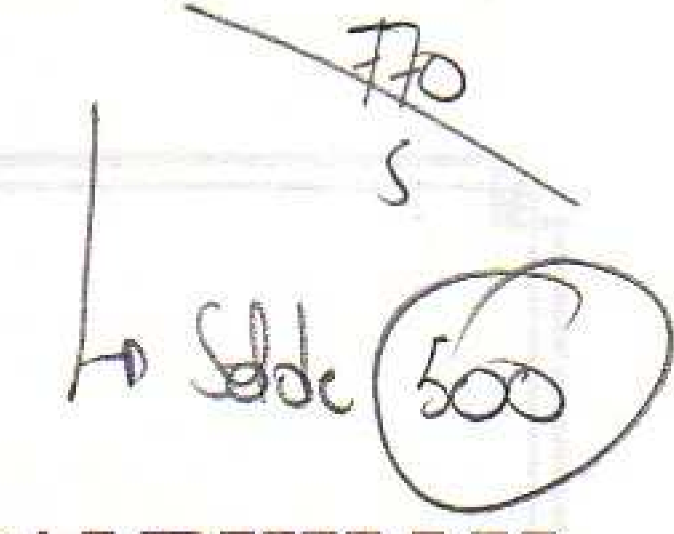
Pour
L'APPEL de CTHULHU
Années 20

un supplément pour
L'APPEL de® CTHULHU



Andersen, Aniolowski, Behrendt, Hassall,
Leman, Woods, Snyder, Kalichack, King





AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM

Cinq aventures dans la vallée du Miskatonic
Un supplément pour l'Appel de Cthulhu







H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM

par

Kevin Hassall
Todd A. Woods
Andrew Leman
Scott Aniolowski
Fred Behrendt
Jamie Anderson

Illustration de couverture : **Stephen King**
Illustrations intérieures : **John T. Snyder**
Cartes : **Tom Kalichak**

Projet et éditorial : **Keith Herber**
Réalisation technique, maquette : **Les Brooks**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**

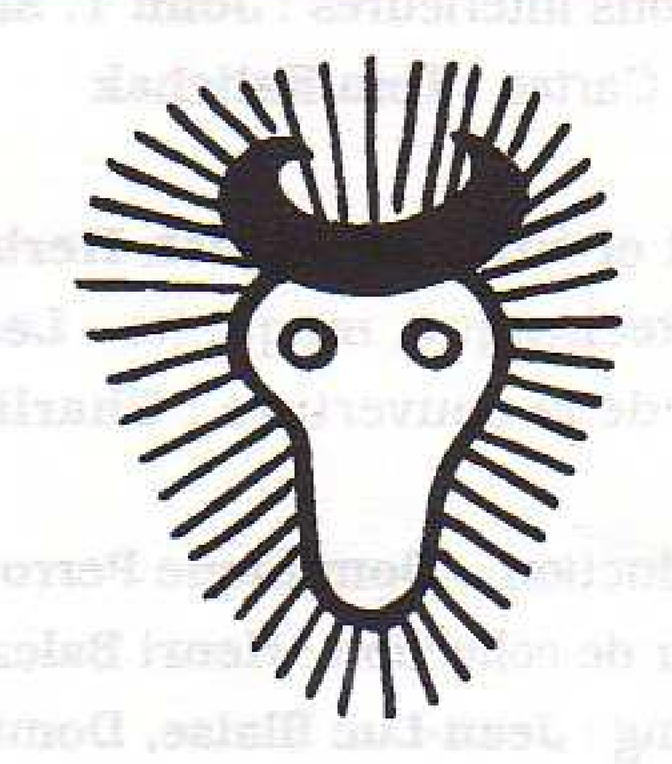
Traduction : **Dominique Perrot**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Adaptation et rewriting : **Jean-Luc Blaise, Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. **In Edit**

Chaosium Inc. - 1994

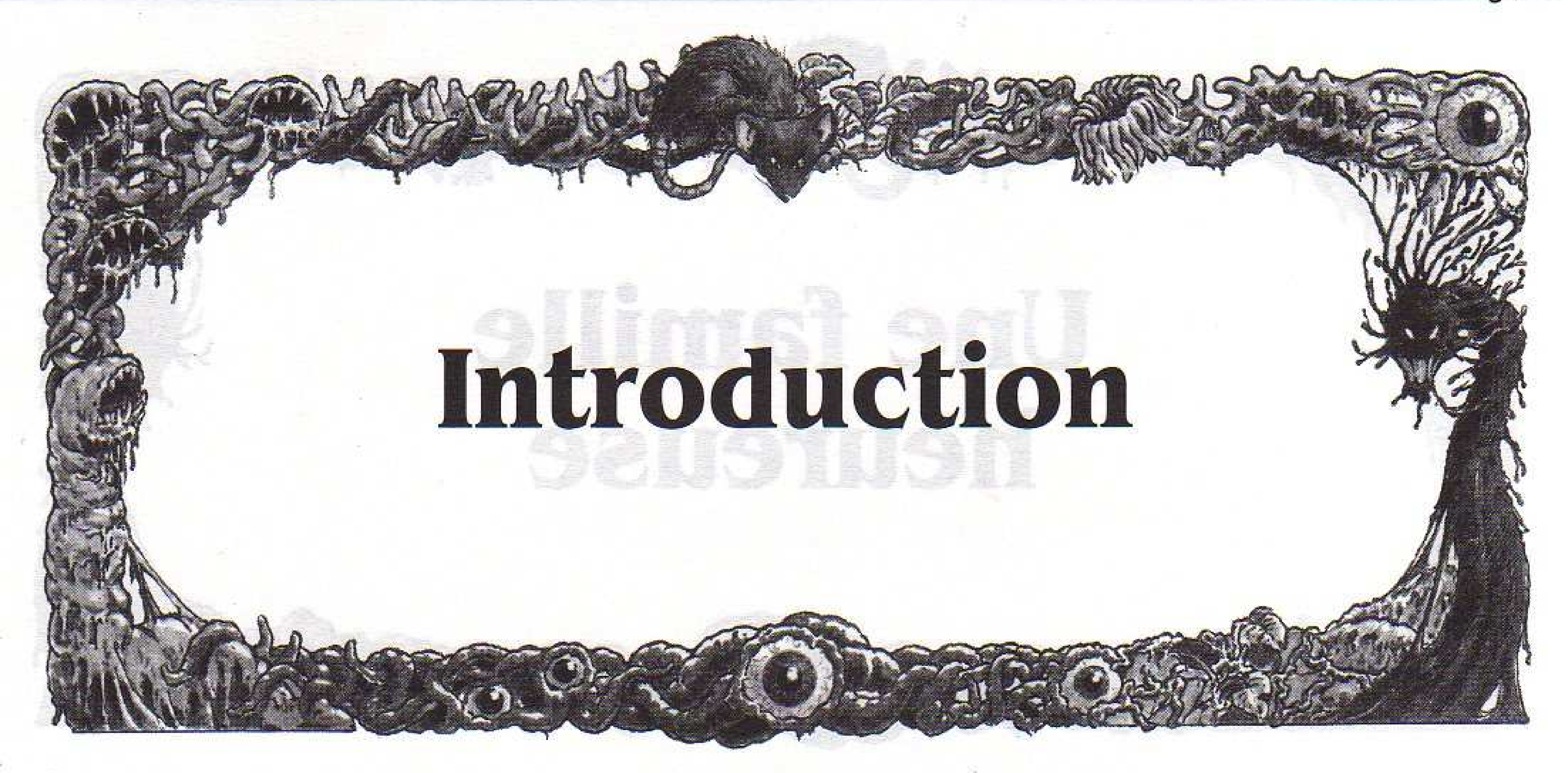
Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0093-2
Édition et Depôt légal : Janvier 1995

Table des Matières



Veuillez adresser vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce supplément, ainsi que les demandes de catalogue gratuit à Jeux Descartes, l'Appel de Cthulhu, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.



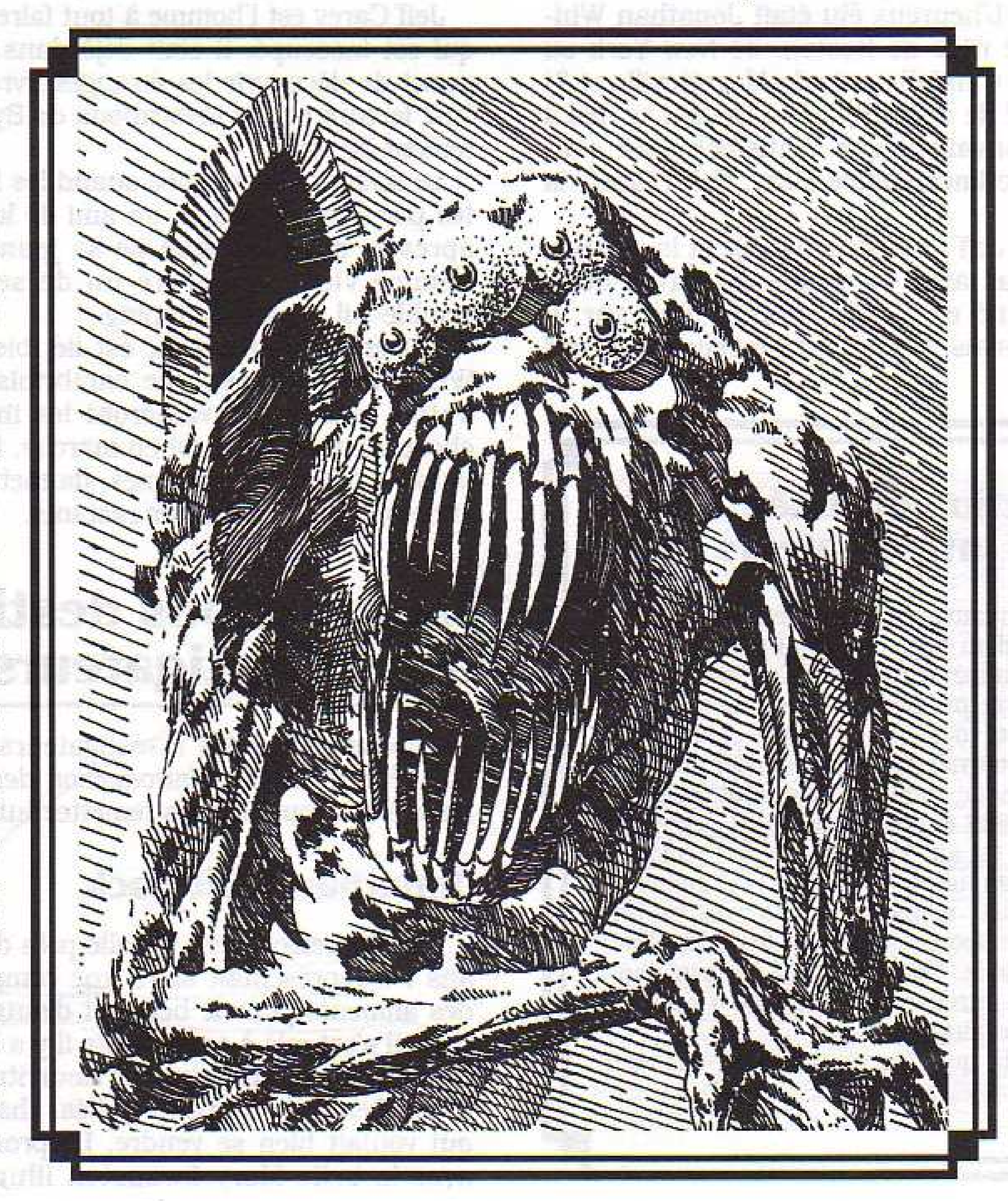
Introduction

Aventures dans la région d'Arkham est le sixième livre de la série *Le Pays de Lovecraft* qui inclut aussi *Les mystères d'Arkham, Retour à Dunwich, Kingsport : Cité des Brumes, Contes de la vallée du Miskatonic* et *L'évasion d'Innsmouth*. Quoique partie d'une série, ce supplément est indépendant et peut-être utilisé sans références aux autres.

Les cinq intrigues qui le composent emmènent les investigateurs le long de la vallée du Miskatonic, de Kingsport sur la côte Atlantique, en passant par Arkham affairée, animée et Bolton industrielle, lugubre, jusqu'à atteindre en amont les collines qui cernent Dunwich. Falcon Point, au nord, un petit village proche de la ville viciée d'Innsmouth, figure aussi sur leur itinéraire.

Une famille heureuse conduit les investigateurs dans une bourgade à l'extérieur de Bolton, au nord du fleuve et à l'ouest d'Arkham. Ils y retrouvent un ami de longue date qui, alors qu'il se remet lentement de la perte de sa femme intervenue l'année précédente, doit maintenant faire face à l'enlèvement d'un de ses trois enfants. Il craint pour la sécurité du reste de sa famille et appelle les investigateurs à son aide.

La Putain de Baharna se déroule à la fois à Kingsport et dans les Contrées du Rêve. Engagés par le Haut Conseil de la ville de Baharna dans les Contrées du Rêve, les investigateurs se voient demander de débarrasser la ville d'une plaie appelée la Putain par la populace. Leurs recherches les conduisent dans la citadelle de cette femme malveillante au sommet du Mont Ngranek et, plus inattendu, à un couvent catholique de Kingsport, Kingsport qui rêve près de la mer. Les secrets appris pendant les périodes de veille les aideront à résoudre le problème de Baharna.



Bénis soient les enfants et les bêtes a pour décor Arkham et le village de Falcon Point, près d'Innsmouth la maudite. Un pasteur défroqué et dément, convaincu d'avoir reçu un message divin, essaye d'élever des enfants humains en compagnie de purs Profonds venus de l'océan. Malheureusement, Harold Snowden n'est pas très scrupuleux quant aux moyens de dénicher de jeunes cobayes. Les investigateurs ont l'opportunité de résoudre le kidnapping du fils d'un riche homme d'affaires de New York et donc de se forger une relation avec un homme d'influence.

Le bois sombre se déroule dans les alentours du village de Dunwich. Un archéologue amateur, fouillant ce qu'il croit être une tombe viking, libère une malédiction frappant les colons hyperboréens qui vivaient là, il y a des milliers d'années. Avec l'aide de la magie et d'une machine mystérieuse, les investigateurs pourront peut-être contrôler des créatures d'une autre dimension lâchées sur la population par un fou.

Avec préméditation se situe à Arkham et près de Salem. Appelés à l'asile psychiatrique d'Arkham pour des raisons apparemment anodines, les investigateurs sont pris dans le plan diabolique d'un sorcier des Contrées du Rêve. Ils s'en sortent de justesse et sont accusés à tort d'un massacre. Victimes des circonstances, ils risquent une condamnation et un rendez-vous avec la chaise électrique. Leur procès a lieu à Salem pendant qu'ils — ou leurs amis — s'activent à prouver leur innocence.

La troisième partie de cette longue aventure prend place après le jugement, alors que la plupart des mystères s'éclaircissent et que les investigateurs doivent affronter la colère du vindicatif Wrona Bors, le sorcier des Contrées du Rêve.



Une famille heureuse

Jeff Carey est un homme discret et timide. Tous les habitants de Mayotteville le connaissent ; si personne ne peut en dire du mal, nul ne le qualifie d'ami. Il vit en reclus à l'extérieur de la ville, dans un petit pavillon sur la propriété du vieux Bentsen dont le manoir est fermé depuis dix ans. Rien ne vient égayer sa vie et tout le monde le plaint.

Cependant, à l'insu de ses voisins, Carey a une joie secrète : une femme merveilleuse et aimante. De plus, il est récemment devenu père et d'autres enfants viendront bientôt les rejoindre.

Son épouse Mary, née Swanston, était connue pour être la plus jolie fille de la ville. Amoureux d'elle depuis toujours, Carey ne demandait qu'à la protéger des regards égrillards des adolescents et des jeunes gens calculateurs qui lui faisaient la cour. Quelques années plus tôt, quand elle en épousa un autre, il eut le cœur brisé. L'heureux élu était Jonathan Whitelock, un homme d'affaire rusé de Boston, de New York ou d'une autre ville. Le couple s'installa près de Mayotteville et fit bâtir sa maison à proximité de celle de Carey. Devant ce défi à son amour, celui-ci fut convaincu que Whitelock était coupable de toutes sortes de crimes contre Mary. Il lui fallait la sauver.

Mary a désormais rejoint Jeff ; il s'occupe d'elle et la protège, lui offre des fleurs et ne lui laisse rien faire du travail de la maison. Elle est en sécurité et il est heureux. Bien sûr, il regrette qu'elle soit morte, mais il est certain qu'elle comprend pourquoi il devait la tuer et qu'elle l'aime pour l'avoir soustraite à Whitelock. Récemment, il a aussi sauvé un de ses fils, James, et l'heureuse famille s'est agrandie. Deux autres enfants sont toujours aux mains de cette canaille de Whitelock, mais Carey sait que leur place est près de leur mère et pense bientôt les voir rejoindre son foyer. Après tout, tout a été si facile depuis qu'il a découvert ces vieux livres dans le manoir Bentsen. Ils lui ont dit exactement quoi faire et, désormais, tout ira bien.

Introduction destinée à l'un des investigateurs

Vous avez passé une mauvaise nuit, une nuit de cauchemars où les images d'un passé volontairement oublié vous ont pourchassé. À l'aube, deux matous se sont battus dans la rue et vous n'avez pu ensuite vous rendormir. À l'heure où le facteur passe, vous avez pris votre petit déjeuner, deux fois, et relu le journal d'hier. Le courrier ne comprend qu'une seule lettre, de votre ami Jon Whitelock qui vous écrit plus fréquemment et plus longuement depuis la mort de sa femme, il y a un an. Votre amitié, qui remonte aux années de collège, était assez distante mais le malheur de Jon vous a rapprochés, même si vous n'avez pu lui rendre visite depuis la cérémonie qui a suivi le décès. Il ne s'est pas remis de ce drame. Cela aurait été un peu plus facile si le corps avait été retrouvé, car au moins il y aurait eu une tombe sur laquelle faire des adieux.

L'enveloppe, plus mince qu'à l'accoutumée, ne contient qu'un feuillet.

Informations réservées au Gardien

Jeff Carey est l'homme à tout faire du vieux manoir Bentsen, qui est inoccupé. Il était déjà dans un état proche de la folie avant de découvrir les étranges livres occultes de la maison ; leur lecture et ses invocations de Byakhee l'ont laissé complètement désaxé.

Le scénario commence quand les investigateurs sont contactés par Jon Whitelock, un ami de longue date. Moins d'un an après la mort tragique de sa jeune femme Mary, le pauvre homme vient de perdre un de ses trois enfants, victime, semble-t-il, d'un kidnapping.

Cet enlèvement récent est lié, bien sûr, à la mort de Mary Whitelock. Une série de cambriolages et d'attaques sur les autres enfants convaincront les investigateurs que quelque chose de malfaisant est en marche. Il leur sera demandé tout à la fois d'élucider ces crimes, de mettre à jour le plan de Carey et de protéger les enfants restants.

Informations destinées aux investigateurs

Choisissez un des investigateurs, celui qui semble le plus compétent, et lisez l'*Introduction destinée à l'un des investigateurs* à son joueur, puis remettez-lui l'Aide de Jeu n° 1.

Jonathan Whitelock

Jon Whitelock s'est installé près de Mayotteville il y a quinze ans ; il représentait alors une compagnie qui commercialisait des aliments pour le bétail et d'autres produits pour l'agriculture. Il s'est mis à son compte il y a huit ans et a commencé en faisant négoce, lui aussi, de nourriture et d'engrais avant de se diversifier et de proposer pelles, charrues, brouettes et tout ce qui voulait bien se vendre. La prospérité vint et un mariage avec la belle Mary Swanston illumina une vie par ailleurs

banale. Son premier fils, James, est né dix mois après la cérémonie. Deux autres enfants, maintenant âgés de quatre et deux ans, complètent la famille.

Whitelock n'est pas encore remis de la mort de sa femme et son regard se perd souvent. Il fixe alors une porte et pleure en silence. Il ne se nourrit plus correctement (il ne néglige toutefois pas les enfants) et sa large silhouette est très amaigrie, son visage et ses mains presque décharnés.

La disparition de son fils l'a rendu nerveux et fébrile. Il fait souvent les cent pas dans toute la maison et accourt à la porte d'entrée chaque fois qu'il croit entendre un bruit à l'extérieur. Les investigateurs peuvent trouver ce comportement bien compréhensible, mais néanmoins troublant.

La mort de Mary Whitelock l'année précédente

Mary Whitelock était une femme mince et attirante, ayant à peine dépassée la trentaine. Légèrement imbue d'elle-même, elle n'était pas exagérément intelligente et plutôt superficielle. Pourtant, c'était une figure connue et populaire de la communauté. Elle n'avait pas d'ennemi et était admirée pour sa beauté et sa fidélité. Le 28 mars de l'année dernière, alors qu'elle rentrait de la ville, sa voiture a quitté la route et a plongé dans le ravin où la rivière était gonflée par le dégel. L'épave tordue fut retirée de l'eau quelques kilomètres en aval, mais on ne retrouva jamais son corps. Personne ne remit jamais en cause la thèse de l'accident.

Mayotteville, le 3 mars.

Mon cher ami,

Je suis désolé si je te semble un peu abrupt mais je suis à bout, pas seulement bouleversé ou déprimé, mais vraiment désespéré. Hier soir, James, mon aîné (tu te souviendras au moins de ses dents qui se chevauchent), n'est pas rentré de l'école. J'étais fou d'inquiétude et je suis allé au village. J'ai appris qu'il avait manqué la classe ce jour-là alors qu'il était parti normalement de la maison le matin, avec ses livres et son casse-croûte, aussi heureux qu'il a pu l'être toute cette année. La police et des gens du coin ont entamé des recherches ce matin et ont trouvé ses livres et ses affaires à quelques mètres de la route, jetés dans un buisson. Mais les fils Seyward disent qu'il n'y a pas de traces et les chiens n'ont trouvé aucune piste. Au soir, ils ont abandonné après avoir passé en vain les collines au peigne fin. Ils ont annoncé qu'ils ne reprendront pas les recherches demain ; d'après le policier, il s'agit probablement d'une fugue. Je sais que c'est impossible, crois-moi, mais je n'ai pas réussi à le lui faire comprendre. Que puis-je faire ?

J'ai conclu de certaines de tes lettres que tu t'occupes, avec plusieurs de tes amis, d'affaires criminelles délaissées par la police. Accepterais-tu de m'aider ? Je n'ai pas les moyens d'engager un détective privé ; je ne suis sans doute même pas en mesure de payer votre voyage. Tu sais que mon chagrin a mis mon affaire à mal. Je passe des heures à regarder la porte, comme si j'attendais Mary, au lieu d'aller à la recherche de clients. Mais peux-tu m'aider ?

Peut-être y a-t-il une explication simple à laquelle je n'ai pas pensé. Peut-être vais-je retrouver mon calme et comprendre ce qui se passe ; je me reprocherais alors de t'avoir dérangé avec mes jérémiades. Mais pour l'instant je me sens complètement perdu. Peux-tu m'aider, toi ou tes amis ? La maison, construite quand j'avais plus d'énergie et de revenus, est assez grande pour accueillir nombre d'invités. Je n'aurais pas de mal à vous loger. S'il te plaît, viens, ou au moins réponds-moi aussi vite que possible. Je suis désolé de te déranger ainsi, toi qui as toujours été si compréhensif.

Ton ami sincère,
Jon

Aide de Jeu n° 1 — une lettre de Jon Whitelock

En fait, Mary a été tuée par un Byakhee qui, sur ordre du dément Jeff Carey, l'a arrachée à son véhicule. La voiture a quitté la route alors que le serviteur ailé hissait dans les airs le corps sans vie de la malheureuse. Il l'a ensuite transportée dans une pièce du manoir Bentsen que Carey avait préparée à cet effet.

La disparition récente de James Whitelock

Âgé de neuf ans, James, l'aîné des Whitelock, avait hérité de sa mère son teint clair et ses cheveux blonds ; c'était un beau garçon dont l'harmonie des traits était juste rompue par des dents inégales. Enfant enjoué avant la mort de sa maman, il était devenu depuis grave. Cependant, très travailleur à l'école, obéissant à la maison, il est impensable qu'il ait fait une fugue.

Encore une fois, c'est le Byakhee qui l'a emporté, le tuant alors même qu'il le rapportait à Carey. Jeff Carey a maintenant décidé d'avoir une famille heureuse et complète. Il se consolera du fait que Mary ne peut lui donner d'enfants en prenant soin de ceux qu'elle a eu avec Whitelock.

La disparition de James a causé une peur considérable à Mayotteville. Certains croient à la fugue mais d'autres craignent qu'il ait été emporté par des chiens sauvages, voire des loups. Parmi les plus superstitieux, on murmure même à propos de "choses sombres". Des parents, qui se souviennent de sa beauté androgyne, suspectent secrètement un crime sexuel et ont peur pour leurs propres fils.

Le vrai mystère de l'enquête réside dans le fait que les recherches n'ont pas abouti. Une vingtaine de personnes du cru ont passé les lieux au peigne fin pendant toute une journée, ne trouvant rien d'autre que les livres scolaires du garçon. Les chiens n'ont levé aucune piste. Toute trace du garçon semble s'évanouir là où son sac a été découvert.

Mayotteville

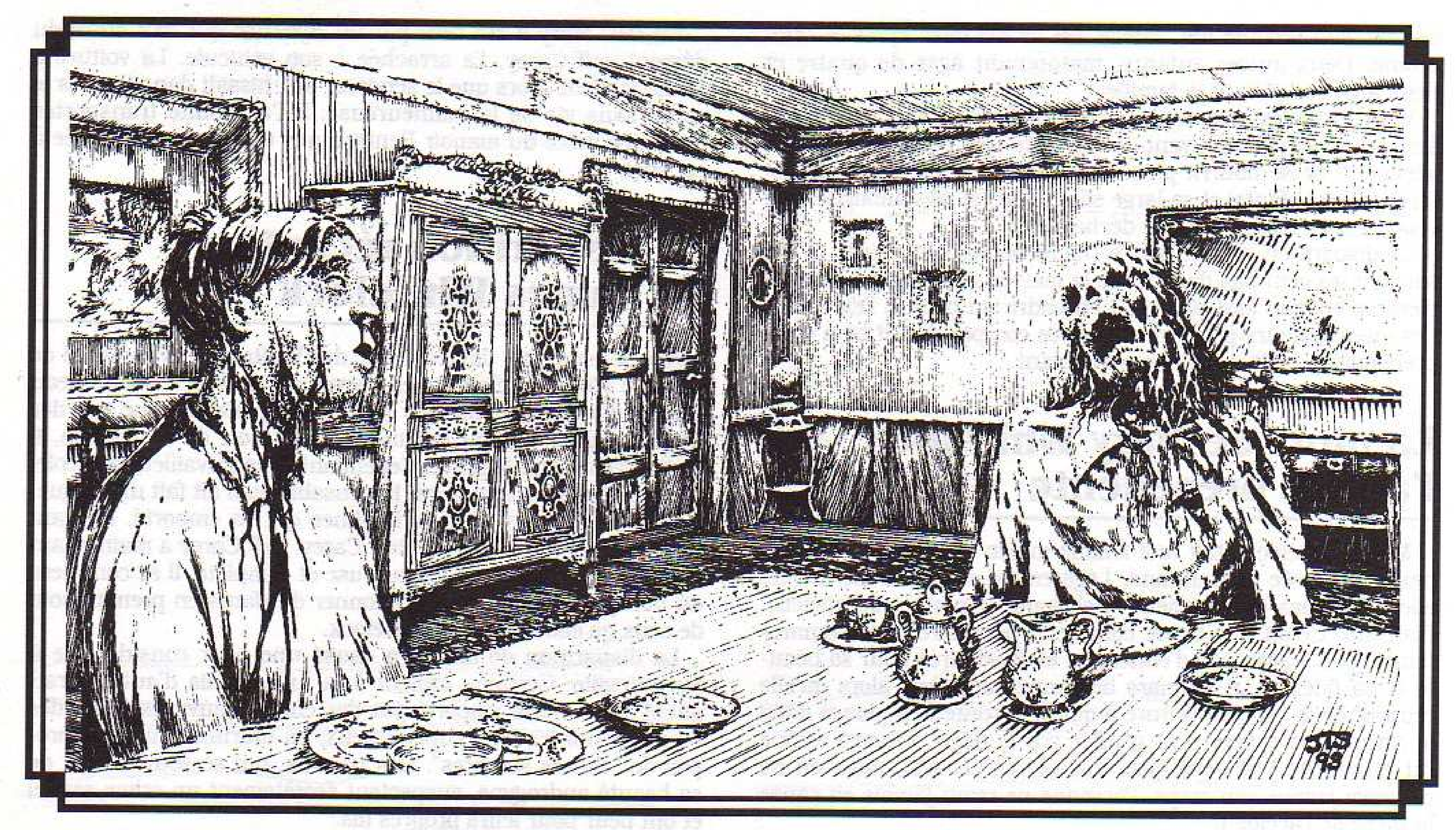
Mayotteville est un bourg d'environ deux mille habitants ; il rassemble les commerces où viennent s'approvisionner les petits fermiers et les quelques trappeurs vieillissants qui vivent dans les collines alentours. Relié à Bolton par une route étroite, le village s'enorgueillit d'un bazar, d'une épicerie, d'un magasin d'articles agricoles, d'une petite banque, d'un docteur et d'une minuscule bibliothèque de prêt dans les locaux de la mairie. Dans le cimetière bien tenu, on peut voir les tombes des parents de Mary Whitelock, de ceux de Jeff Carey et la sépulture de Samuel Bentsen.

La maison Whitelock

Jon Whitelock vit à l'ouest de Mayotteville, le long d'une route qui traverse un ravin dangereux sur un pont branlant et passe au milieu de bois farouches. Ses seuls voisins immédiats sont le vieux trappeur Ed Norris, une petite famille de fermiers, les Seyward et, bien sûr, Jeff Carey, gardien du manoir Bentsen. Quoique peu éloigné du village, l'endroit est isolé ; les routes sont souvent inondées par les pluies ou barrées par des chutes d'arbres.

Whitelock reçoit les investigateurs comme des amis mais, visiblement bouleversé, il n'est ni jovial ni bavard. La maison d'une douzaine de pièces, construite dix ans plus tôt, est bien équipée et possède même un éclairage électrique. Dans la cuisine, un grand chauffe-eau à pétrole fournit l'eau chaude. Un gros poste de radio occupe un coin du salon. Il n'y a pas de téléphone.

Les pièces du rez-de-chaussée, hautes de plafond, sont éclairées par de grandes fenêtres ; il y règne une impression d'espace et de lumière. À l'étage, par contre, les pièces sont plus petites, plus basses, percées de fenêtres plus étroites et



James et Mary Whitelock

encombrées de meubles. Une unique lampe électrique, placée près de la porte, fournit un maigre éclairage dans les chambres où les ombres des lits massifs et des penderies assombrissent les encoignures (à noter que les interrupteurs des chambres sont situés près des portes. Les personnages qui voudraient allumer au milieu de la nuit doivent chercher leur chemin dans le noir avant de le trouver). Le bâtiment est entouré de bois verts et agréables pendant la journée au printemps et en été, mais sombres et inquiétants la nuit venue.

Un double lit et deux lits simples sont installés dans les deux chambres d'amis. Si nécessaire, Whitelock installe des visiteurs supplémentaires dans celle des domestiques près de la cuisine, dans la sienne ou même dans celle de James (quoique cela le dérange beaucoup). S'il libère la sienne, il dort sur le divan du salon. Il ne permettra aux investigateurs de dormir dans la chambre principale qu'en dernier recours ; cette pièce est restée inutilisée et déserte depuis la mort de sa femme, il y a près d'un an. Il s'excuse sans nécessité pour tout désordre et explique qu'il a récemment dû se séparer de Mlle Anna Kelly, qui tenait sa maison. Elle vit à Mayotteville.

Une fois ses invités installés, Whitelock répond de son mieux à leurs questions avant de s'excuser de devoir préparer le dîner. Celui-ci est servi à 19 h 30 ; nervosité et gêne marquent ce repas où Whitelock mange doucement, distraitement, et fixe la fenêtre ou la porte, perdu dans ses pensées. Les investigateurs peuvent supposer qu'il a quelque chose à cacher. Il se couche tard après avoir passé la soirée à regarder sans le lire le journal de la veille.

Fausses alertes

Vers 2 heures du matin, un des investigateurs est réveillé par un grattement sur le mur extérieur de sa chambre. Dehors, une légère brise remue les arbres et, après examen, il semble que le bruit résulte du frottement d'une branche sur les planches. Malgré tout, sa tension peut monter un peu avant qu'il n'aboutisse à cette conclusion ; même alors, rien ne lui garantit que la branche soit la seule responsable.

Environ une heure plus tard, un autre investigateur, sorti de son lit pour répondre à un appel de la nature, entend du mouvement dans la propriété sous sa fenêtre, un craquement de brindille, comme un frottement contre un buisson. Torche ou lanterne ne révèle qu'un gros raton laveur qui creuse çà et là. Si l'investigateur hésite, le raton laveur quitte les lieux et ce n'est qu'au matin, après un jet de Suivre une Piste réussi, qu'il trouve les traces de l'animal et en déduit l'origine très naturelle du bruit.

Si les Investigateurs prennent trop au sérieux ces faux événements, veillent toute la nuit ou patrouillent dans les bois, le Gardien doit les pénaliser lors de leurs jets de compétence du lendemain. Le manque de sommeil affecte défavorablement les jets de Trouver Objet Caché, Écouter, Idée ainsi que des activités comme la conduite automobile et autres. –10

Investigations

Whitelock se lève à 7 h 30 et commence à préparer le petit déjeuner. Bien qu'il soit prêt à cuisiner pour les investigateurs, il apprécie tout coup de main. Si personne n'offre spontanément son aide, il en demande auprès de l'ami initialement contacté. D'évidence, il s'attend à ce que les femmes présentes participent à la préparation des repas et suggère même qu'elles prennent en charge la cuisine. Les invités peuvent occuper le reste de leur journée comme bon leur semble et aller voir les Seyward, Jeff Carey, le vieux trappeur Ed Norris ou certains des habitants de Mayotteville.

En fait, de brillants investigateurs sont capables de résoudre le mystère en une seule journée, en particulier s'ils s'introduisent rapidement chez Carey ou dans le manoir Bentsen. Le Gardien est encouragé à ralentir ou perturber leur enquête, une exigence toute bureaucratique de précision dans la description de leurs actions pouvant fournir un moyen classique, mais parfaitement acceptable, de les retenir quelques heures.

La journée est sombre et couverte ; des averses marquent sporadiquement l'approche du soir. Les investigateurs circulant dans les environs devraient s'en tenir aux routes et chemins fréquentés, car il est très difficile de se déplacer à travers la campagne. Les flancs de collines sont raides et parsemés de pierrailles branlantes et de taillis impénétrables. Ceux qui ne connaissent pas les lieux peuvent facilement se perdre.

Whitelock suggère qu'ils commencent par parler à son voisin Ed Norris. Vieux trappeur bourru, la soixantaine, Norris connaît la région mieux que quiconque. S'il ne peut fournir aucune information, Whitelock suggère qu'ils se rendent chez les Seyward, une famille de fermiers proche. Les garçons les plus âgés ont fait partie des équipes de recherches.

Plan de la maison Withelock

1 Entrée. Une banquette et deux chaises légères. Pas d'autre mobilier.

2 Vestiaire. Un réduit destiné à accueillir manteaux, bottes, etc. Certains des vêtements d'hiver de Mary sont toujours là.

3 Bureau. Celui de Jonathan Withelock. Il comprend un grand bureau, un fauteuil et plusieurs meubles-classeurs où sont rangés ses documents d'affaires et des publications agricoles. Sur le bureau, bien en vue, une photographie de Mary.

4 Salon. Un divan, quatre fauteuils, une table basse, un meuble à liqueurs (vide) et une radio. Poussiéreux mais confortable.

5 Salle à manger. Une table ovale, huit chaises et une desserte. Le tout recouvert de poussière.

6 Garde-manger. Bien fourni, mais très mal rangé.

7 Chambre de bonne. N'a pas été nettoyée depuis le départ de la gouvernante Anna Kelly, il y a plusieurs mois.

8 Cuisine. Un gros fourneau à bois, une table, quantité d'étagères et des placards. La pièce est un peu sale mais bien équipée et approvisionnée. À l'extérieur, près de la porte, une pile de bois.

9 Salle de bains.

10 Chambre principale. Sa porte est maintenue verrouillée ; la clé est dans un tiroir du bureau de Withelock. La pièce n'a pas été utilisée depuis la mort de Mary, mais tout est propre et en ordre ; elle est restée en l'état depuis onze mois.

11 Balcon. Un balcon de bois apparemment bien solide au-dessus de la véranda du rez-de-chaussée.

12 Chambre d'Adam. Une chambre d'enfant en ordre, avec les jouets bien rangés dans leurs tiroirs par Withelock père. La pièce est propre mais encombrée par le lourd mobilier.

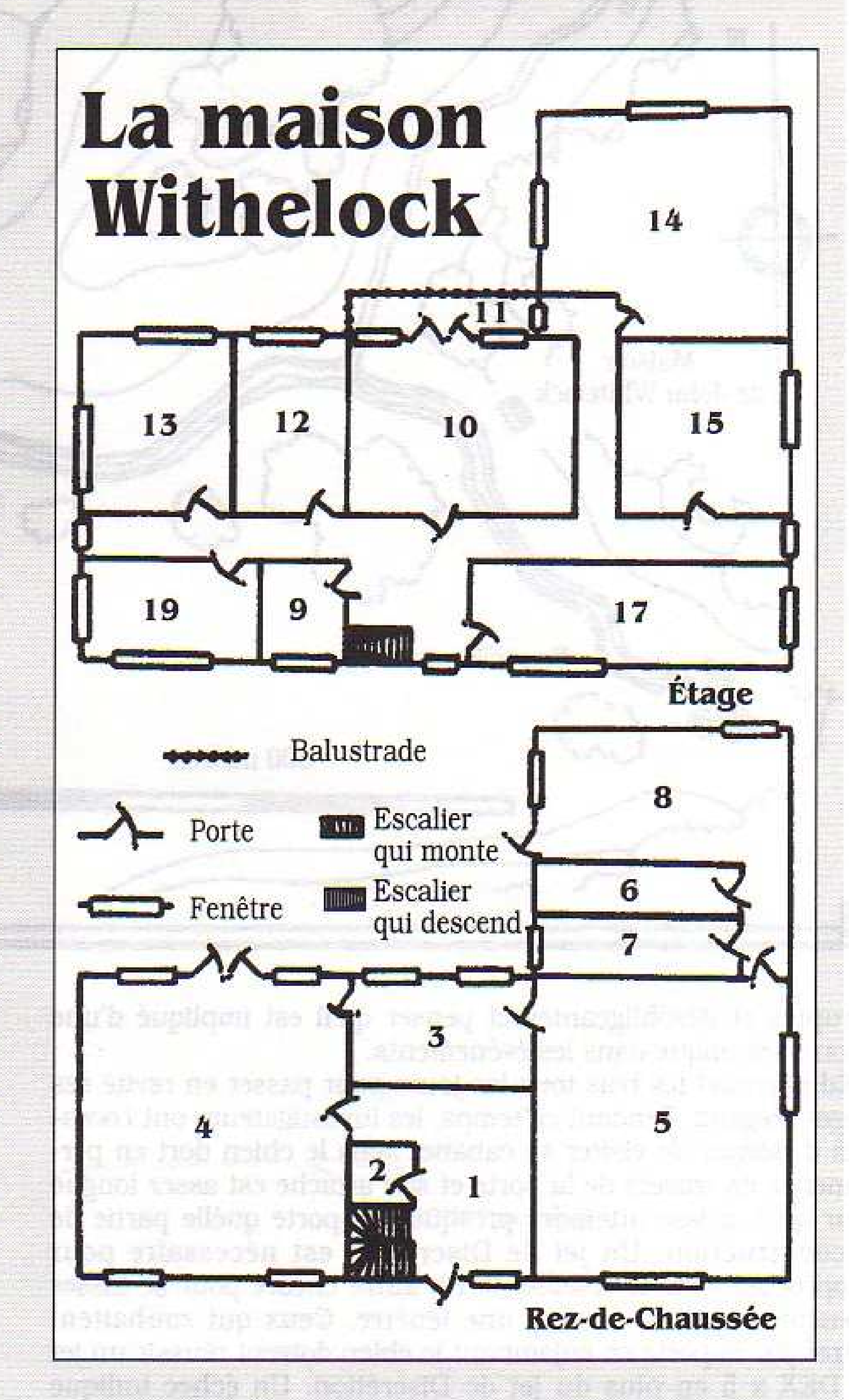
13 Chambre de Jonathan Withelock. Une chambre plaisante, mais mal tenue, occupée par Jonathan depuis la mort de Mary.

14 Première chambre d'amis. Aérée et nettoyée pour les investigateurs. Le lit est double et le mobilier lourd : armoire, commode et deux tables de chevet.

15 Seconde chambre d'amis. Comme en 14, mais deux lits simples au lieu d'un double.

16 Chambre de Jessie. Une petite pièce encombrée qui contient un lit d'enfant, une commode et une grosse armoire. Propre et ordonnée.

17 Chambre de James. Propre mais désordre. Une énorme commode, une armoire, un lit et un petit bureau.



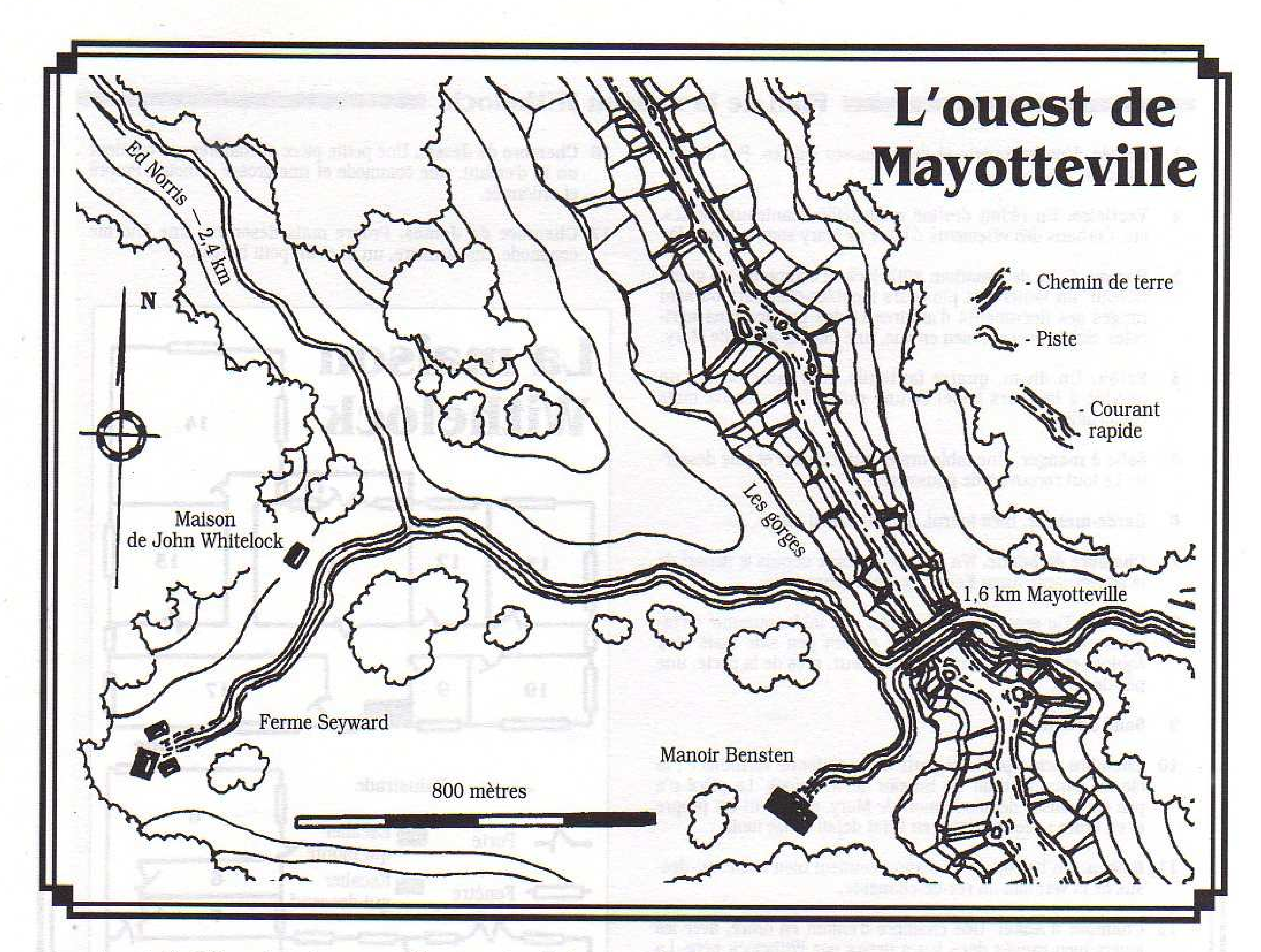
Le vieil Ed Norris

Un chemin rocailleux mais fréquenté conduit à la maison de Norris, à travers les collines ; la marche difficile dure presque une heure. Individu débraillé, à la barbe striée de gris, Norris est quasiment illettré mais il connaît bien les montagnes, même s'il n'a pas de temps à perdre avec "ceux des villes". Il est probable qu'il se montrera inamical envers les investigateurs, impoli avec les hommes et condescendant avec les femmes.

En approchant de sa maison, les investigateurs découvrent une cabane de rondins d'une seule pièce au toit inégal et à la porte branlante. La brise fait osciller en grinçant une chaise à bascule et claquer les légers volets des fenêtres. Derrière la construction se trouvent les lieux d'aisance et une remise qui abrite un petit alambic. Un gros chien de race indéterminée ronfle en travers de la porte d'entrée.

À moins que les investigateurs ne réussissent un jet de Discrétion durant leur approche, le chien se réveille et se met immédiatement à aboyer et à montrer les dents au bout de sa corde tendue. Le vieil homme sort, le regard suspicieux, et pointe un vieux fusil de chasse en direction des intrus. L'animal se calme mais continue de grogner. Ed répond aux questions avec brusquerie et ne laisse personne pénétrer dans sa cabane (bien qu'il n'ait, en fait, rien à cacher). La hutte est son "chez lui" et les investigateurs n'ont aucun droit d'y fourrer leur nez. Il leur tirera dans les jambes plutôt que de les laisser entrer. Patience, humilité et petits cadeaux sont susceptibles d'adoucir son caractère ; il préfère le whisky ou le gin à l'argent. Une fois convenablement apaisé, il est plus bavard, même s'il n'est jamais vraiment amical ou prêt à ouvrir sa porte à ses visiteurs.

Le vieux trappeur est désolé de la disparition de l'enfant, mais ne semble pas très touché. Il prétend que des ours peuplent les collines, ainsi qu'une meute de chiens sauvages mâtinés de coyotes indigènes. Si on lui rappelle que les chiens n'ont trouvé la piste d'aucun animal, il se contente de hausser les épaules. C'est bien étrange mais ce ne sont pas ses affaires. Il ne sait rien sur cette disparition et ne voit pas pourquoi des étrangers le dérangent ainsi. En fait, Ed n'a aucune information réelle à transmettre, si ce n'est l'assurance qu'il n'y a eu aucune activité inhabituelle dans les montagnes. Bien sûr, les investigateurs peuvent être déconcertés par ses manières



abruptes et désobligeantes et penser qu'il est impliqué d'une façon quelconque dans les événements.

Ed parcourt les bois tous les jours pour passer en revue ses pièges illégaux. Pendant ce temps, les investigateurs ont l'occasion d'essayer de visiter sa cabane. Mais le chien dort en permanence en travers de la porte et son attache est assez longue pour qu'il puisse atteindre presque n'importe quelle partie de la construction. Un jet de Discrétion est nécessaire pour s'approcher sans le réveiller et un autre encore pour se hisser silencieusement à travers une fenêtre. Ceux qui souhaitent entrer par la porte en enjambant le chien doivent réussir un jet de DEX x 5 en plus du jet de Discrétion. Un échec indique qu'ils ont trébuché sur le molosse. Dès son réveil, le chien attaque. Si les investigateurs le tuent, Ed Norris suit leur piste et exige un dédommagement considérable.

Le mobilier de la cabane est composé d'un vieux lit aux couvertures crasseuses, d'une table rudimentaire, d'une chaise et de quelques étagères. Au-dessus du fourneau à bois, des bouteilles de whisky vides sont alignées sur une tablette comme des trophées. Tout un bric-à-brac s'entasse en piles dans la pièce : un ballot de fourrures, des boîtes de conserve, de vieux journaux, du bois pour le feu, une chemise de rechange, des casseroles, bassines, collets, pièges, cartouches, etc. Il n'y a aucun indice.

La ferme des Seyward

La ferme Seyward se trouve à environ un kilomètre et demi de la maison Whitelock ; elle comprend une maison de trois pièces, une grange et quelques dépendances. Rougeaud, buriné et un peu enrobé, Matt Seyward y est le maître absolu. Ses deux fils, des adolescents, l'appellent "monsieur" et Lorna, l'épouse guindée, lui est soumise jusqu'au martyre. La ferme abrite une douzaine de vaches mais produit essentiellement du blé et quelques autres récoltes. Un petit poulailler fournit la famille en œufs frais et les deux chiens de chasse s'éloignent rarement de la maison. Le tracteur, cinq ans d'âge et bruyant comme un tank, fait la fierté de Seyward. La bâtisse ne possède ni l'électricité ni le téléphone et l'eau est tirée d'un puits dans la cour grâce à une petite pompe diesel. De 8 à 16 heures, Seyward et ses fils travaillent à l'extérieur et laissent Lorna seule à la maison. Après 16 heures, ils sont tous dans la ferme ou à proximité. Seyward parle aux visiteurs d'un ton courtois mais suspicieux, et défend sa famille contre tout ce qui pourrait sonner, même vaguement, comme une accusation. Il répond prudemment mais honnêtement aux questions.

Le matin de la disparition de James, Matt et ses fils travaillaient dur à curer un fossé de drainage et Lorna raccommodait des couvertures. Aucun d'eux ne possède la moindre information sur la disparition en elle-même, bien qu'ils aient tous trois été enrôlés pour la fouille des bois et des champs du lendemain. Seyward confirme qu'ils n'ont rien trouvé à part le cartable du garçon et que les chiens ont simplement perdu la piste sans jamais la retrouver. Il peut aussi les renseigner sur l'histoire du manoir Bentsen ou leur indiquer un suspect possible : le vieil Ed Norris. Les Seyward, pour des raisons inconnues sans aucun rapport avec la disparition de James, n'ont aucune confiance dans le vieux trappeur.

Les investigateurs qui abordent les deux fils, Ben et Luke, obtiennent les mêmes informations, si ce n'est qu'ils en savent moins sur le manoir Bentsen. Lorna a horreur de parler aux étrangers et les renvoie à son mari. Elle n'a rien à cacher mais elle sait que Matt est maître chez lui et qu'il se fâcherait si elle parlait seule à des inconnus. Une conversation avec elle demande la réussite d'un jet de Baratin. Leur parler la rend nerveuse, elle se sent coupable et vulnérable mais elle peut laisser entendre qu'elle craint que la disparition de James ne soit le fait d'un "pervers".

Dans l'équipement de la ferme, on note encore un choix de faux, haches, fourches, un fusil 22 long rifle dans la maison, deux gros barils de gasoil dans le garage, des réserves de corde, ficelle, fil de fer, bois de chauffage, etc.

À Mayotteville

Les investigateurs peuvent vouloir se rendre à Mayotteville pour chercher des informations sur la disparition de James Whitelock, la mort de Mary Whitelock, l'histoire du manoir Bentsen ou d'autres sujets.

L'école

Arthur Manning était l'instituteur de James. C'est un petit homme maigre qui porte des lunettes à verres ronds et épais. Rude partisan de la discipline et baptiste ardent, il voit dans son travail une opportunité d'instiller à ses élèves dogme et discipline. Il aimait beaucoup James Whitelock qu'il décrit comme un enfant obéissant et studieux. Il lui est difficile de croire à sa fugue mais il n'a aucune idée de ce qui a pu lui arriver. À des investigateurs bien disposés, il demande de prier pour l'enfant.

La police municipale

Elle est représentée par le policier municipal David Gleason. La trentaine, rondelet, il semble démoralisé et fatigué par les événements de ces derniers jours. Il est prêt à renseigner les investigateurs mais il est peu probable qu'il leur apprenne grand-chose. Il ne met aucune entrave à leurs recherches, mais en cas de désaccord entre un investigateur et un habitant du cru, la première réaction de Gleason est de soutenir son administré. Il porte un revolver cal. 38 et garde sous clé dans son bureau une carabine à levier cal. 30.

La Première Église Baptiste

Grand et mince, l'enfer toujours à la bouche, Henry Sullivan est le pasteur de l'Église Baptiste locale. Dans ses prêches, il aime à expliquer comment le Seigneur punit les individus pour les crimes de la communauté et il croit, sans l'avouer, que la disparition de James constitue l'expression de la vengeance divine contre les péchés de la communauté : jalousies, querelles, fornications, etc.

Anna Kelly, la gouvernante

Anna Kelly est une veuve austère un peu forte, proche de la soixantaine. Elle a tenu la maison des Whitelock pendant six ans, mais a été récemment renvoyée par Jonathan qui ne tirait plus de son commerce des ressources suffisantes pour la garder. Elle comprend la situation et compatit mais ce renvoi, un peu ressenti comme une trahison, la rend amère. Visiblement, la disparition de James l'a bouleversée et dans son chagrin transparaît son affection pour son ancienne famille d'adoption. Anna adorait littéralement Mary Whitelock et chante ses louanges à tout propos : sa beauté, sa gentillesse, son esprit, son bon goût, etc. Elle n'est d'aucune aide réelle aux investigateurs.

La bibliothèque municipale

Dans la mairie de Mayotteville, une pièce contient une bibliothèque de prêt mal cataloguée et une autre est consacrée à une collection de vieux journaux provenant essentiellement de Bolton tout proche. On peut y acquérir les informations suivantes, chacune au prix d'un jet réussi de Bibliothèque.

Samuel Bentsen : Une nécrologie vieille de dix ans annonce la mort de Samuel Bentsen, un homme d'affaires à la retraite et résident de Mayotteville, suite à une chute du balcon de son hôtel à New York. La notice décrit la réussite d'un enfant du pays attaché aux valeurs traditionnelles du travail et de l'entreprise. Il ne laisse apparemment pas de famille. L'article mentionne aussi l'intérêt louable de Bentsen pour l'histoire des "sauvages indigènes d'Amérique". Des coupures de presse postérieures indiquent qu'aucun héritier n'a pu être trouvé. D'autres relatent le retrait des affaires de Bentsen ou sa participation à des manifestations locales.

Jonathan et Mary Whitelock : Les journaux contiennent une annonce du mariage Whitelock et de courts comptes-rendus du tragique accident automobile de Mary. Rien d'autre.

Disparitions mystérieuses : Aucun événement ne semble pouvoir être lié à la disparition de James ou à la mort de Mary.

Jeff Carey

Carey vit sur la propriété Bentsen, dans une maison de trois pièces autrefois destinée aux invités. Dix ans plus tôt, le notaire en charge de l'héritage, qui vit dans un autre État, l'a engagé comme gardien des lieux. Carey détient les clés du manoir, intérieures comme extérieures, et toutes les pièces sont verrouillées. Ceux qui souhaitent explorer la maison légalement doivent obtenir sa permission. Il est responsable de l'entretien et de la protection de la propriété, ce qui justifie parfaitement qu'il en refuse l'accès à des fouineurs étrangers. Un jet de Baratin le convainc de les promener dans les couloirs, peut-être même de leur montrer une ou deux pièces importantes, par exemple le grand salon, mais rien ne peut l'amener à déverrouiller les quatre chambres principales. Elles ont été spécialement aménagées pour sa "famille". Il garde toujours les clés de la maison dans sa poche.

Carey semble calme et assuré en toutes circonstances, il ne manifeste aucune émotion, même quand ses activités sont dévoilées. La lenteur de son discours mesuré, raisonnable et toujours poli, peut le faire passer pour simplet. Mais son esprit sauvage et tourmenté n'est que partiellement masqué par ce calme extérieur ; un investigateur qui discute avec lui peut comprendre, grâce à un jet de Psychanalyse réussi, que cet homme maîtrise une passion ou une émotion violente. Toute question personnelle ne rencontre qu'un silence glacial.

Quelles que soient les circonstances, il n'oppose qu'une résistance passive aux investigateurs. Même s'il s'agrippe aux clés de la maison pour empêcher un personnage de les lui prendre, il ne combat pas pour les garder. S'il est capturé, il coopère silencieusement, se laisse ligoter ou obéit aux ordres. Par contre, il ne révèle aucune information, même sous la torture, et tente de fuir à la première occasion.

La journée de Carey

Jeff Carey se lève à sept heures tous les matins et prend son petit déjeuner. Il traverse ensuite la propriété jusqu'au manoir, entre dans la cuisine et y prépare œufs, toasts et café pour deux. Il apporte ces repas devant les cadavres de Mary et James Whitelock. Après avoir patrouillé dans la maison pour vérifier l'absence de dégradations ou d'intrusions, il retourne dans les chambres et passe le reste de la matinée à bavarder avec les dépouilles. Il leur demande s'ils ont bien dormi, apprécié le petit déjeuner, etc. Après cela, il enlève les repas intacts et jette la nourriture par la porte de la cuisine avant de laver la vaisselle. Il verrouille alors la maison et part ramasser du petit bois dans la forêt ou va en ville à pied pour faire ses courses et acheter un journal.

Il rentre vers treize heures, se prépare un déjeuner léger puis s'installe pour lire le journal ou parfois un livre bon marché. Vers seize heures, il retourne au manoir et transporte le cadavre de James dans le grand salon pour l'allonger sur un divan sans housse avec le journal. Il passe le reste de l'après-midi avec le squelette de Mary, dans sa chambre, à discuter des nouvelles, des commérages et de ses projets. Il caresse avec affection ses joues momifiées et lui jure un amour éternel.

À dix-huit heures, Carey apporte le corps de James dans la cuisine et l'installe à table. Il peut ainsi avoir une conversation avec son fils pendant qu'il confectionne le dîner. Il lui rappelle ses responsabilités envers sa mère pendant la journée, lui reproche de ne pas avoir préparé le déjeuner et passe ensuite au contenu du journal.


Jeff Carey

"Tu devrais t'y intéresser un peu plus, James. Tu voteras plus tard et c'est le devoir d'un homme de se tenir au courant. Tu n'exprimes pas beaucoup tes opinions, non ?"

Jeff Carey est l'archétype du père aimant, si ce n'est qu'il parle au cadavre d'un garçon assassiné sur son ordre.

Il dîne dans la salle à manger avec la dépouille de James assise en face de lui (*"Tu devrais manger plus, un garçon en pleine croissance doit se nourrir"*) puis il monte une assiette dans la chambre de Mary. Plus tard, il réinstalle avec amour les membres de sa famille en sécurité dans leur lit et les embrasse pour leur souhaiter bonne nuit. Il réintègre alors sa maison.

Si le Byakhee réussit à se procurer les corps des autres enfants Whitelock, Carey les ajoute simplement à son monde imaginaire psychotique et les traite exactement comme James.

La maison de Carey

Carey étant souvent absent, occupé à ramasser du bois ou se livrant à d'autres tâches à l'intérieur du manoir, il est facile de pénétrer subrepticement dans sa maison. Un jet de Chance réussi permet aux investigateurs de trouver une fenêtre ouverte. Sinon le verrou de la porte d'entrée cède avec un jet réussi de Serrurerie. Ceux qui manquent de subtilité peuvent briser une fenêtre ou défoncer la fragile porte d'entrée (Force 9).

La pièce principale contient quelques chaises dures et une vieille table. La cuisine est équipée d'un gros fourneau à bois et d'ustensiles primitifs mais en bon état. Les toilettes consistent en une fosse sous un abri, derrière la maison, non loin du puits d'où Carey tire son eau. Il n'y a ni électricité ni téléphone. La nuit venue, des lanternes à pétrole suspendues aux poutres du plafond dispensent le seul éclairage.

La chambre est meublée d'un lit à deux places tout en creux et en bosses, d'une grande armoire et d'une table de chevet.

Je suis l'homme le plus heureux du monde. Le mariage était parfait, mère, et si tu avais pu être là, tu aurais pleuré. La robe de mariée de Mary est belle, mère, belle, mère. Je sais que tu es morte, mère, mais à cet instant je ne me sens pas plus loin de toi que de ma femme qui est couchée près de moi. J'espère que tu m'entends quand je t'écris. J'espère que tu m'entends maintenant car je suis l'homme le plus heureux du monde et c'est le jour le plus heureux de ma vie et j'espère que tu m'entends maintenant. J'ai toujours été amoureux de Mary et je croyais qu'elle ne serait jamais à moi mais j'avais tort. Elle est à moi maintenant et elle veut rester avec moi et elle regrette le mal qu'elle m'a fait. Elle m'a dit pour son premier mariage (et ça ne me gêne pas du tout) et elle m'a dit que j'avais raison et qu'il était horrible avec elle, mère. Horrible, mère, tu sais, il était horrible, j'en suis sûr. Mais elle est à moi maintenant et je ne lui ferais jamais de mal. Je la protégerais bien, je la protégerais et je lui apporterais des fleurs, pas comme papa qui ne t'en donnait jamais, et je ne lui ferais jamais de mal et donc personne ne sera horrible, mère. Personne ne sait où nous sommes partis en lune de miel et je ne leur dirais pas Je suis si heureux ! Plus heureux que jamais et on dirait que cette lune de miel va durer pour toujours et peut-être que c'est vrai. Pour toujours, mère.

Aide de Jeu n° 2
un extrait du journal de Carey, remontant à onze mois.

L'armoire ne renferme pas seulement les vêtements de Carey mais aussi ceux d'une femme. Ces derniers suivent la mode récente et n'ont, apparemment, jamais été portés. Un jet de Connaissance réussi indique que la plupart sont coûteux et bien au-dessus des moyens de Carey. Par contre, rien n'indique aux investigateurs qu'il a volé et vendu des ornements du manoir.

La table de chevet contient le journal de Carey. Celui qui prend le temps de le lire ou qui le feuillette en s'attachant particulièrement aux dates, s'aperçoit qu'il commence il y a moins d'un an, à l'époque de la disparition de Mary, pour se poursuivre jusqu'à la date d'hier ou une date récente (voir Aides de Jeu n° 2 et 3).

Possessions secrètes de Carey

Un investigateur qui fouille la pièce et réussit un jet de Trouver Objet Caché découvre sous une latte disjointe du plancher une cachette creusée dans le sol et protégée par un coffrage de bois. Elle contient deux vieux livres et un étui de cuir.

Si heureux si heureux je devrais fumer un cigare ou quelque chose car c'est ce que les pères font un beau garçon pour que tu sois une grand-mère mère, avec un petit-fils beau et blond J'ai envie de chanter Je suis si heureux que Mary n'ait pas eu mal souvent les naissances font mal et je dois t'avoir fait mal mère et je ne crois pas que mon bébé a pleuré quand il est arrivé mais il va bien. Les garçons ne pleurent pas et je n'ai pas pleuré pour rien de ce que toi et père m'avez fait et maintenant j'ai un fils et je le protégerais et je ne lui ferais jamais de mal mais je le frapperais peut-être un peu comme tu me frappais pour être sûr qu'il ne pleure pas et il ne pleurera pas mère. La cigogne dans les buissons de la clairière c'est moi mère moi pas toi ou père ou un docteur mais moi sans vous. Si heureux heureux nous allons être une famille heureuse.

Une famille heureuse comme la famille heureuse mais dans la famille heureuse ils sont quatre et nous ne sommes que trois et je n'ai pas de fille. Mais la cigogne va m'amener une fille et puis encore un fils mais alors nous serons cinq et pas quatre comme la famille heureuse mais ce n'est pas grave puisque nous serons une famille heureuse. Et mère ne peut rien contre moi ou nous et nous sommes heureux et toi et père ne nous ferez pas de mal. Mary ne me fait pas de mal mère elle n'est pas horrible mère je l'aime encore encore je l'aime. Et aujourd'hui je vais parler à la cigogne ou peut-être demain ou en tout cas bientôt parce que Mary a trois enfants et deux sont avec leur horrible père pauvres pauvres enfants. Et alors ils seront trois et puis quatre encore mieux que dans la famille heureuse et on s'assiéra à la table comme avec mon fils aujourd'hui et on parlera des nouvelles et d'autres choses comme les parents devraient parler avec leurs enfants et on parlera parlera mais il ne dit pas grand-chose même s'il devrait parler plus puisqu'il n'a pas un père horrible et on ne sera pas horrible mère.

Aide de Jeu n° 3 — un extrait du journal de Carey, remontant à une dizaine de jours.

Un des volumes, de présentation sobre, a été imprimé dans les années 1870 par une fondation missionnaire catholique. Intitulé *Erreurs des Païens*, il décrit des "rites païens" pratiqués par diverses tribus indiennes sud-américaines et argumente en faveur de la poursuite des activités missionnaires sur ce continent. L'auteur ne semble pas accorder d'intérêt particulier à l'identification précise de ces tribus, mais une main anonyme (Samuel Bentsen, en fait) a souligné certains passages à l'encre bleue. Ils concernent tous les rites du culte d'un dieu inconnu et la plupart comportent une forme de sacrifice humain ou animal. D'autres impliquent le cannibalisme ou la torture.

Un jet réussi en Mythe de Cthulhu suggère que ces rites sont ceux du culte d'Hastur.

Le second livre est plus inquiétant. Il sent le moisi et le contact des pages est humide, presque visqueux. Ceux qui le feuillettent sente l'odeur de pourriture coller à leurs doigts pour les 2D3 heures suivantes. Il contient quelque soixante-dix pages manuscrites qui détaillent les rituels nécessaires pour Invoquer et Contrôler un Byakhee, appelé ici Marcheur Ailé du Néant. Malheureusement, quelques détails, mineurs mais vitaux, du rituel de contrôle sont erronés. Seule la réussite d'un jet d'Occultisme permet de percevoir ces défauts. Carey en ignore tout et si le Byakhee lui a toujours obéi jusque-là, c'est pour des raisons qui lui sont propres.

Apprendre le sort "piégé" demande une semaine et un jet sous 3 fois l'INT.

L'étui en cuir renferme un sifflet en os finement gravé, d'une douzaine de centimètres, nécessaire au sort décrit dans le livre. Enchanté, il augmente de 30 % toute tentative d'Invocation d'un Byakhee. L'importance de l'objet apparaît clairement dans la description du sort, mais aucune instruction n'est donnée concernant la fabrication d'un substitut.

Le Marcheur Ailé

Un autel rudimentaire que Carey utilise pour invoquer le Byakhee se dresse dans la clairière derrière le manoir Bentsen. Bien que le sort de contrôle défectueux ne l'y contraigne pas, la créature s'est jusqu'ici volontairement pliée aux demandes de l'humain. Le dément offre des sacrifices agréables à Hastur (Mary et James, et bientôt Adam et Jessie) et le monstre se gorge de leur sang. Après la mort de Jessie et d'Adam, ce sera le tour de Carey.

Comme il n'est pas réellement lié par les ordres qui lui sont donnés, le Byakhee peut y faire entorse pour satisfaire son appétit. La rencontre d'un investigateur solitaire se traduit donc nécessairement par une attaque et un festin. De même, il attache la plus grande importance à sa survie et ne s'exposera pas à un danger évident simplement pour tuer un investigateur. En fait, les instructions de Carey n'étant en rien impératives, la créature fait passer sa sécurité avant tout. Elle fuit dès qu'elle est sérieusement menacée.

Le Byakhee régénère complètement pendant la journée et se retrouve donc chaque soir avec son maximum de Points de Vie.

L'enlèvement de Jessie

Le kidnapping a lieu durant la deuxième ou troisième nuit de présence des investigateurs. Tout le monde est réveillé par un grand bruit de verre brisé et les hurlements de terreur d'un enfant provenant de la chambre de Jessie. Si un investigateur monte la garde dans cette pièce, le Byakhee l'assomme quand il traverse la fenêtre. Une fois à l'intérieur, son premier mouvement vise à interdire l'entrée aux autres occupants de la maison en poussant une grosse armoire (TAI 30) contre la porte. Un personnage qui veille à l'extérieur de la chambre a une chance d'ouvrir le battant avant qu'il soit bloqué, s'il réussit un jet de DEX x 5. Les témoins qui se trouvent dans le couloir entendent ensuite le brutal étouffement des cris de la fillette quand le Byakhee la tue. Un seul round lui suffit pour la vider de son sang, ce qu'il ne fait qu'après s'être débarrassé de toute autre personne éventuellement présente. Il saisit alors sa victime dans ses

Plan du manoir Bentsen

1 Hall d'entrée. Sombre, faux marbre au sol, traces de meubles manquants. Un lustre pend du plafond au niveau de la galerie du premier étage.

2 Bureau.

3 Bibliothèque. Encyclopédies, quelques livres de fiction et ouvrages divers. Au nord, la collection Histoire et Occultisme de Bentsen ; des titres comme Cortez et l'Eldorado, Les Missions au Mexique : les Échecs, Le Culte de l'Ours dans les Appalaches.

4 Grand salon. Des housses recouvrent un mobilier confortable. Traces d'utilisation récente.

5 Jardin d'hiver. Les plantes, mortes depuis longtemps et desséchées, pendent de leurs pots ; des meubles de jardin donnent des formes squelettiques à leurs housses.

6 Salle à manger. Une grande table de chêne, un lustre, etc. Traces d'utilisation récente.

7 Couloir de service.

13 Galerie. Tout autour du hall d'entrée. Le lustre descend à hauteur du regard.

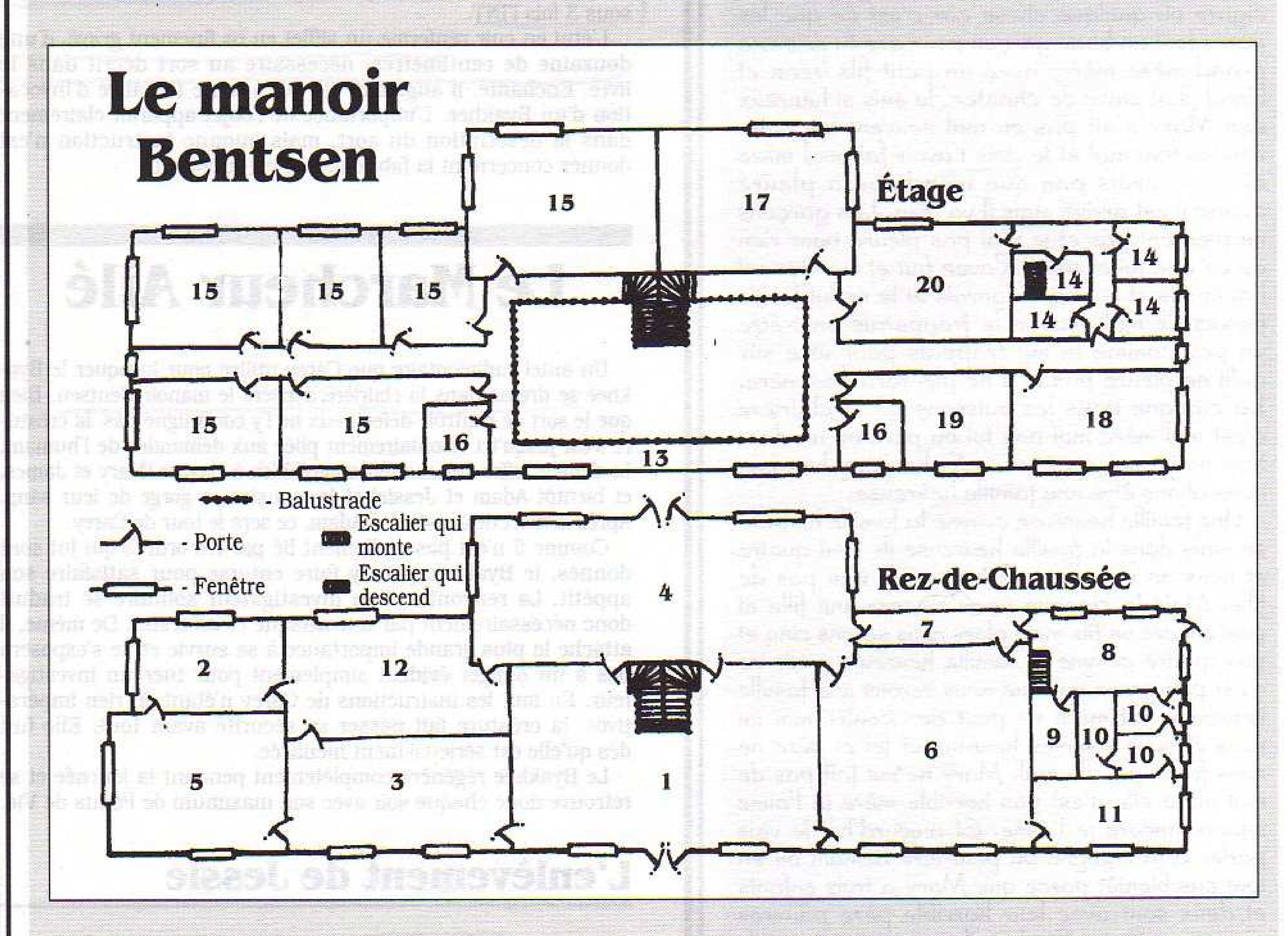
14 Chambres des domestiques. Mobilier sans fioriture recouvert de draps sales et poussiéreux.

15 Chambres d'appoint. Inutilisées depuis dix ans, beau mobilier.

16 Salles de bain.

17 Chambre. Méticuleusement nettoyée ; les housses ont été retirées. Si le Byakhee a pris Adam, son cadavre est disposé sur le lit comme si le garçonnet dormait allongé sur le dos. Cette vision provoque la perte de 1/1D3 points de Santé Mentale.

18 Chambre. Comme ci-dessus mais destinée à Jessie. Si la fillette a été emportée, Carey achète une poupée de porcelaine qu'il place sur la table de chevet (ainsi que son ours en peluche si le Byakhee l'a récupéré). Perte de 1/1D3 points de Santé Mentale.



8 Cuisine. De la nourriture dans les placards et le fourneau peut être encore tiède. Pas de poussière dans la pièce ; les ustensiles sont propres. En face de la porte est, à l'extérieur, un tas de nourriture cuisinée se putréfie.

9 Garde-manger. Des étagères vides.

10 Pièces vides. Initialement utilisées par la domesticité à des tâches de type repassage, etc.

11 Petit salon. Orienté pour bénéficier du soleil.

12 Billard. La table, sous housse, occupe l'essentiel de la pièce.

19 Chambre de James. Le cadavre de James est allongé sur le lit dans une posture confortable, avec près de lui deux romans de guerre et quelques vieux journaux. La pièce a été soigneusement nettoyée. Perte de 1/1D2 points de Santé Mentale.

20 Chambre principale. Le corps de Mary Withelock, squelettique et partiellement momifié, est allongé sur le lit soigneusement fait. Les os jaunâtres et les lambeaux de chair noircie contrastent sinistrement avec la robe de mariée immaculée dont Carey l'a vêtue. Sur la table, un grand vase est rempli de fleurs fraîches. Voir le cadavre desséché de cette mariée macabre provoque la perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

griffes et franchit d'un bond la fenêtre pour s'envoler dans la direction du manoir Bentsen. Les investigateurs qui le voient peuvent essayer de le suivre. Les autres ne peuvent que constater une chambre vide et tachée de quelques gouttes du sang de l'enfant. Whitelock et son plus jeune fils, Adam, sont terrifiés et fous de chagrin. Le père semble près de la crise de nerfs.

Si les investigateurs restent sur place, vers trois heures du matin un oiseau noir volette de fenêtre en fenêtre, à l'étage supérieur, battant les vitres de ses ailes alors qu'il essaye de regarder entre les rideaux. C'est un espion du Byakhee et tout personnage endormi est réveillé s'il réussit un jet d'Écouter. S'il est dérangé ou effrayé, l'oiseau s'enfuit immédiatement.

À quatre heures, le Byakhee réapparaît. Sur l'ordre de Carey, il vient chercher l'ours en peluche de la fillette. Si les investigateurs s'opposent à son intrusion ou s'il sent un piège, il repart immédiatement. Si la voie semble libre, il pénètre dans la chambre par la même fenêtre, attrape le jouet et s'en va. Dans ses mouvements rapides, il fait tomber une poupée de porcelaine posée sur une commode avec assez de bruit pour alerter les investigateurs présents dans la maison. Mais il est alors trop tard pour l'intercepter et il s'envole par la croisée ouverte.

Whitelock passe le reste de la nuit à pleurer, tenant dans ses bras Adam qui trouve parfois le sommeil. Au matin, il ne peut guère être utile aux investigateurs, il répond aux questions sans finir ses phrases ; son élocution est hachée et il est sujet à de fréquentes crises de larmes.

Le lendemain matin

Whitelock n'est pas en état de faire quoi que ce soit ; il revient donc aux investigateurs de prévenir la police. S'ils tardent à le faire, cela éveille les soupçons des policiers. Ces soupçons pourraient même se porter sur eux. Gleason, de la police municipale, se rend sur place dès qu'il est averti, fouille la chambre et l'extérieur de la maison et les questionne pointilleusement. Il relève toute incohérence dans leur histoire. Il peut même en arriver à arrêter des menteurs très peu doués. Très inquiet et troublé, incapable de construire une hypothèse raisonnable, il quitte les lieux avec un sentiment de culpabilité. Toute tentative de lui parler de la créature ailée provoque sa colère et il avertit les investigateurs qu'ils ne doivent pas s'amuser de cette situation tragique.

Jeff Carey se rend en ville ce matin-là pour acheter une poupée de porcelaine au bazar (un cadeau pour Jessie). Le propriétaire trouve cela étrange ; tout le monde sait que Carey est un vieux célibataire. Si les investigateurs ont besoin d'une piste, le Gardien peut faire en sorte qu'ils l'apprennent.

Le manoir Bentsen

Samuel Bentsen est né près de Mayotteville en 1848. Il quitte la ville à l'âge de dix-neuf ans pour chercher fortune et s'enrichit grâce à des affaires minières et de transport. Il prend sa retraite en 1909 et revient dans sa région pour passer les dernières années de sa vie près de sa ville natale. Après avoir fait construire le manoir, il commence des études d'occultisme et rassemble une collection d'ouvrages traitant des coutumes et croyances des Indiens nord et sud-américains. Sa curiosité est bientôt la cause de sa mort. Pendant un séjour à New York où il devait rencontrer un libraire, il se tue en tombant du balcon de sa chambre d'hôtel, située au dixième étage. Bien que des témoins affirment avoir vu deux inconnus quitter la pièce immédiatement après, ils ne seront jamais identifiés et le dossier sera classé à la rubrique accident.

Bentsen ne laisse ni héritier ni testament. Carey est employé par le notaire en charge de l'héritage non dévolu. Le manoir est vide depuis la mort de son propriétaire. À l'intérieur, des housses recouvrent les meubles et les décorations ; nul n'y pénètre excepté le gardien. Toutes les portes intérieures sont fermées à clé.

Une allée pavée, fendillée et envahie par une végétation sombre et décharnée relie la maison du surveillant au manoir et traverse l'ancien jardin maintenant envahi par les hautes herbes et les arbustes laissés à l'abandon. En s'approchant, on remarque que la peinture blanche et sale part en lambeaux qui laissent apparaître les planches usées et déformées. Toutes les fenêtres sont fermées et barrées par des lattes clouées en travers. Les portes sont verrouillées. Il n'est pas bien difficile de forcer une fenêtre, mais l'effraction ne sera pas facile à dissimuler. Les investigateurs qui préfèrent éviter d'employer cette technique devront persuader Carey de les laisser entrer ou se procurer les clés d'une manière ou d'une autre.

L'intérieur est sombre, les meubles recouverts de housses blanches. Les croisées closes ne laissent guère passer la lumière et il n'y a pas d'électricité. Les clés tournent avec peine dans les serrures et les battants des portes grincent très désagréablement quand on les déplace, sauf dans les pièces que Carey utilise régulièrement. Il ne veut pas déranger sa petite famille et maintient donc les charnières et serrures bien huilées.

La bibliothèque est remplie d'ouvrages sur les légendes et coutumes indiennes. Consacrer un an à lire cette collection permet d'améliorer ses compétences Anthropologie et Occultisme de quinze points. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché et d'un autre d'Idée révèle que quelqu'un a consulté ces livres au cours des deux dernières années. La poussière, déplacée, n'est pas aussi épaisse que dans le reste de la maison. D'autres pièces portent les traces d'une utilisation récente comme le grand salon et la salle à manger où les housses de la table et des chaises ont été enlevées. De plus, il est évident que quelqu'un se sert régulièrement de la cuisine : des aliments frais sont rangés sur les étagères et l'odeur de moisi, qui a envahi le reste de la maison, cède ici aux odeurs de nourriture. Dehors, un tas de vivres pourrit, apparemment jeté depuis la porte.

L'autel

Derrière la maison, presque dissimulé par les hautes herbes et les buissons, se trouve l'autel de Carey. Ce n'est qu'une table en bois, traînée ici depuis le grenier du manoir. Les taches qui maculent sa surface semblent bien être du sang. Un jet de Trouver Objet Caché révèle, cachés dans les hautes herbes, les restes de plus de quarante oiseaux décapités. Aucun animal ne paraît s'être intéressé aux cadavres, pas même les insectes ou les vers.

Devant l'autel, sur un disque de trois mètres de large, les herbes ont été piétinées et des branches semblent disposées au hasard. Tout investigateur qui a lu ou feuilleté le livre découvert dans la maison de Carey se rappelle, s'il réussit un jet d'Idée que le sacrifice d'oiseaux, décrit dans *Erreurs des Païens*, est utilisé pour invoquer le Marcheur Ailé du Néant.

Le final

Les investigateurs sont en mesure de récolter assez d'indices pour suspecter Carey. Mais rien ne peut empêcher l'attaque finale du Byakhee, si ce n'est le départ de cette région de Whitelock et des enfants encore saufs.

Interrogatoire de Carey

Interroger Carey se révèle inutile. Son élocution reste lente et ses paroles réservées. Il refuse de parler de son enfance, de ses parents ou de sa nouvelle "famille". Les menaces ou même la torture ne changent rien à cette attitude. Il n'accepte de répondre aux questions que dans le cas où il est convaincu de faire face à une mort certaine.

Des indices révélateurs de sa folie figurent dans son journal. Sa relation amour-haine avec sa mère, son obsession pour Mary Whitelock, les blessures qu'il a gardées de l'époque où il était un enfant battu et son désir de créer une famille idéale constituent les ressorts de sa démence. Il voit en Mary aussi bien le moyen de réparer ses fautes imaginaires envers sa mère qu'une revanche contre elle.

Exécution de Carey

La mort de Carey n'empêche pas les attaques contre la famille Whitelock de se poursuivre. Seule celle du Byakhee est une garantie contre de nouvelles agressions.

L'attaque finale

L'atmosphère du dîner est encore plus empreinte de malaise qu'à l'habitude. Au milieu du repas, Whitelock craque et doit quitter la table. Il ne se produit rien de remarquable avant minuit. La nuit est sombre et lourde, un vent chaud souffle du sud-ouest.

Le calme est interrompu par une succession de craquements secs ; de nombreux morceaux de bois tombent du toit et claquent sur le sol en contrebas. Le phénomène se produit de nouveau. Le Byakhee creuse un trou dans la toiture afin de pénétrer dans la maison par le grenier. Il ouvre rapidement un passage et rampe à l'intérieur afin de se placer au-dessus de la chambre d'Adam. En deux rounds, il se fraye un chemin à travers le plafond ; il se reçoit alors sur le plancher, s'empare du garçon et s'enfuit par la fenêtre. Si les investigateurs semblent représenter une menace sérieuse, il fuit sans sa proie.

Un peu plus tard, vers 2 h 30, il revient pour enlever Adam ou pour éliminer les témoins encore présents. Il commence par tournoyer autour de la maison et jette des pierres dans les fenêtres afin de les briser. On ne perçoit aucun bruit d'origine animale dans les bois proches ; la présence du Byakhee a chassé toutes les bêtes. Une fois qu'il a démoli nombre de fenêtres, il dispose d'un vaste choix d'entrées possibles.

Cette partie de l'aventure devrait être conduite comme un jeu de cache-cache mortel entre les investigateurs et le monstre qui se pourchassent silencieusement dans toute la maison. Voici quelques suggestions.

Des griffes à la fenêtre : Le Byakhee se laisse pendre de l'avant-toit et tapote avec un bâton contre une vitre. Quand quelqu'un vient voir ce qui se passe, la créature lance ses griffes à travers la fenêtre et essaye de l'attraper (35 % de chances). Si elle réussit, elle tente de tirer sa malheureuse victime à travers l'ouverture afin de l'envoyer s'écraser sur le sol six mètres plus bas. Pour résister, l'investigateur concerné doit opposer sa FOR à celle du Byakhee et subit alors 1D6 points de dommages. Si son attaque réussit, le monstre s'envole, contourne la maison et y rentre par une fenêtre du rez-de-chaussée pour lancer une offensive surprise à cet étage.

Mobilier fatal : Après avoir attiré tous les investigateurs au rez-de-chaussée, le Byakhee pénètre dans la maison par l'étage. Il se saisit d'un meuble de bonne taille, une armoire ou une coiffeuse, et l'emporte en haut de l'escalier. Puis il frotte bruyamment ses pieds ou gratte au mur et attend. Il jette le meuble sur le premier qui passe le coude de la montée. À moins que celui-ci ne réussisse un jet d'Esquiver et plonge hors de la trajectoire, il subit 1D8 points de dommages. Bien sûr, l'escalier est ensuite bloqué.

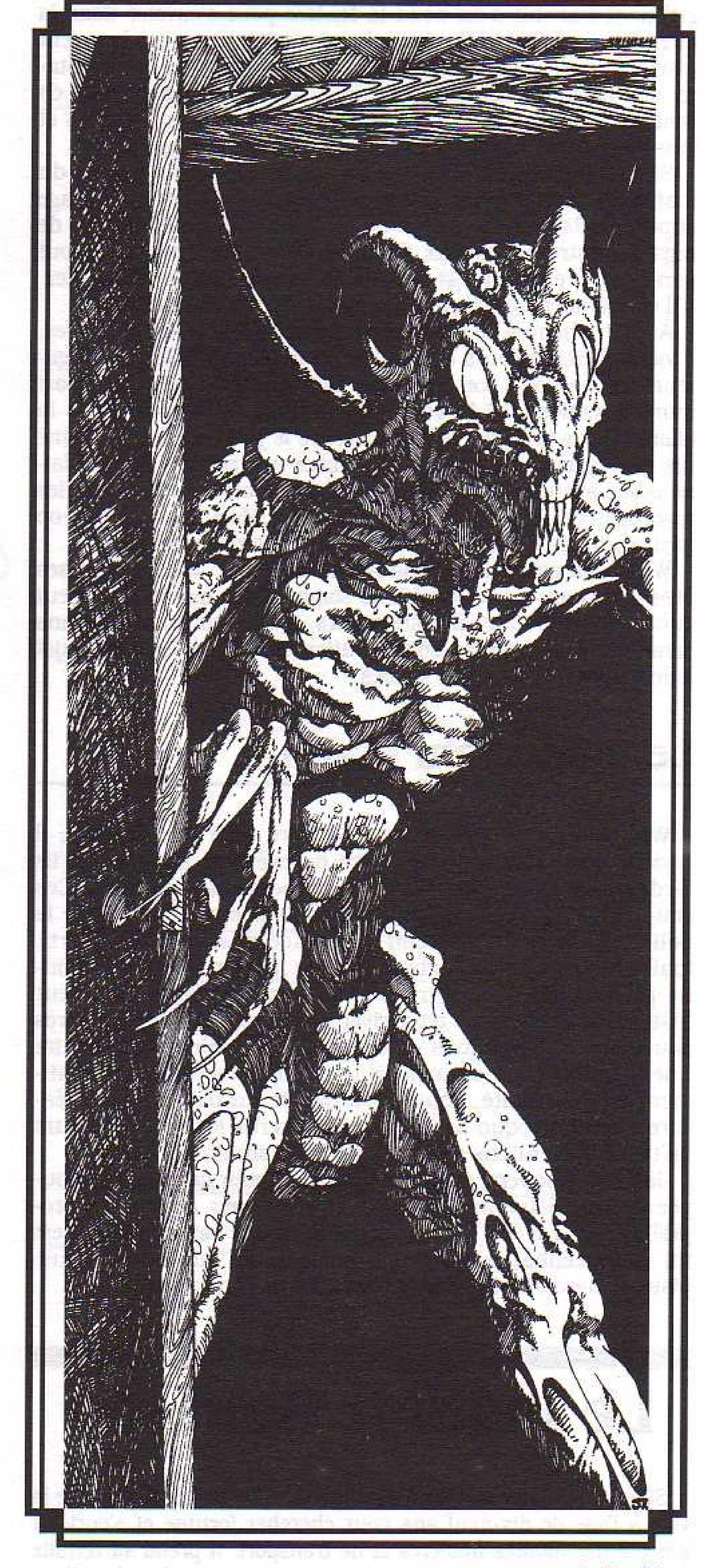
Attention à la marche : Pendant que les investigateurs se trouvent à l'étage, le Byakhee s'installe au rez-de-chaussée, sous le couloir qui dessert les chambres. Il guette un bruit de pas au-dessus de lui, perfore alors le plancher de son poing et essaye d'attraper la jambe de l'investigateur. Il n'a que 35 % de chances d'y parvenir et la victime peut s'Esquiver hors de portée. Mais s'il réussit à le saisir, il le tire cruellement vers lui (1D4 points de dommages), plante ses crocs dans son mollet et commence à le vider de son sang. L'investigateur peut se libérer s'il remporte une lutte de FOR contre FOR.

La scène du balcon : Si quelqu'un se présente sur le balcon de la chambre principale, le Byakhee arrache les piliers de bois qui le soutiennent, ce qui provoque l'effondrement de la structure. La victime a droit à un jet d'Esquiver pour éviter une mauvaise chute.

Au feu : Pour chasser les investigateurs de la maison, le Byakhee va à la cuisine et met le feu à un tas de meubles grâce à des bûches enflammées qu'il sort du fourneau. Si les investigateurs s'entêtent à défendre une pièce de la maison, voilà qui doit les forcer à bouger.

La fuite

Ceux qui s'échappent de la maison ne sont pas hors de danger. Un arbre à terre bloque le chemin de la ferme des Seyward et interdit d'aller vers l'ouest en automobile. Les investigateurs peuvent craindre que le pont n'ait été détruit mais, alors qu'ils en approchent, ils sont rassurés de le voir intact. Le Byakhee attaque juste avant qu'ils ne l'atteignent. Il atterrit bruyamment sur le capot, face au conducteur. Les investigateurs ne peuvent réaliser qu'une action chacun avant que le Byakhee ne saisisse le volant à travers le pare-brise, et une deuxième, par exemple sauter de la voiture, avant qu'il n'envoie, d'un coup de volant, le véhicule hors du pont. Quitter l'automobile demande un jet de Sauter ; un échec se traduit par 1D6+1 points de dommages, une réussite les limite à 1D3+1. Un conducteur qui sort vainqueur d'une lutte FOR contre FOR avec le monstre reprend le contrôle du véhicule avant qu'il ne plonge dans le vide. Ceux qui tombent dans la rivière encaissent 4D6 points de dommages. Un survivant chanceux doit encore réussir deux jets de Nager pour sortir de l'eau.



Le Byakhee

La méthode de fuite la plus sûre est la marche en groupe armé. Le Byakhee est prêt à attaquer plusieurs personnes désarmées ou un individu armé mais pas les groupes armés. Les investigateurs sont en sécurité une fois qu'ils ont atteint la ferme des Seyward, la ville, voire la cabane d'Ed Norris. Le Byakhee ne tient pas du tout à révéler son existence à d'autres humains.

Si les investigateurs réussissent

En cas de succès, les investigateurs peuvent encore régler quelques détails. Par exemple, ils organisent des funérailles pour Mary, James et les autres victimes du Byakhee. Carey n'ayant plus aucune famille, ils peuvent aussi vouloir s'occuper de ses affaires. Les obsèques de Carey sont pathétiques. Pas de fleurs, pas de témoins ; une bénédiction hâtive d'un cercueil simple est prononcée devant la fosse commune. En fait, c'est aussi une victime. Jon Whitelock, s'il survit, reste certainement momentanément dérangé et incapable de prendre soin de ses enfants. S'il meurt, il faut considérer l'avenir des orphelins. Un investigateur au grand cœur peut penser à une adoption.

Si le Byakhee réussit

Si Jessie et Adam sont tués et si l'attaque contre la maison Whitelock réussit, Carey n'a plus intérêt à ce que le sang coule ; il veut maintenant profiter de la vie de famille. Le Byakhee n'a plus aucune raison de coopérer avec Carey. Il se saisit de l'homme et le traîne sur son propre autel pour le vider de son sang et, finalement, l'éventrer. Puis il transporte le corps dans la maison pour l'installer dans le lit de Mary dans une pose d'amoureux enlacés, ne laissant sur la table que des lambeaux de chair et une mare de sang. Contente de son travail et amusée par sa moquerie de l'amour de Carey, la créature s'envole et laisse Mayotteville enfin en paix.

Récompenses

Les investigateurs reçoivent la récompense maximale s'ils tuent le Byakhee ou empêchent l'aboutissement de ses plans. S'ils contribuent à réparer les malheurs causés par Carey, ils récupèrent encore 1D6+2 points de Santé Mentale chacun. Par exemple, ils peuvent pour cela organiser des funérailles pour Mary et James, aider Jon à se remettre de son chagrin ou assurer l'avenir de ses enfants. Assister à l'enterrement ne suffit pas.

Caractéristiques

JONATHAN WHITELOCK, 37 ans, commerçant

FOR 10	CON 8	TAI 13	INT 15	POU 11
DEX 10	APP 11	ÉDU 16	SAN 45	PV 11

Armes : Chances de base.

Compétences : Automobile 30 %, Baratin 40 %, Comptabilité 65 %, Conduire Droit 35 %, Esquiver 30 %, Marchandage 55 %, Nager 40 %, Persuasion 40 %.

EDWARD NORRIS, 61 ans, trappeur

FOR 12	CON 15	TAI 12	INT 12	POU 15
DEX 12	APP 8	ÉDU 6	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Couteau 55 %, 1D4+2 + bd ; Fusil de Chasse Calibre 12 à double canon 65 %, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Discrétion 65 %, Écouter 35 %, Marchandage 30 %, Nager 40 %, Suivre une Piste 80 %, Trouver Objet Caché 35 %.

CHIEN, 12 ans, chien d'Ed Norris

FOR 11	CON 15	TAI 7	POU 6
DEX 12	PV 11	Déplacement 12	

Armes : Morsure 40 %, 1D6.

Compétences : Écouter 75 %, Sentir 90 %.

MATT SEYWARD, 44 ans, fermier

FOR 15	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 10
DEX 10	APP 12	ÉDU 10	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Fusil cal. 22 45 %, 1D6+2 ; Hache de bûcheron 35 %, 1D8+2 + bd.

Compétences : Conduire Automobile 25 %, Mécanique 45 %, Nager 40 %.

LORNA SEYWARD, 38 ans, femme de fermier

FOR 8	CON 12	TAI 11	INT 12	POU 14
DEX 11	APP 12	ÉDU 9	SAN 70	PV 12

Armes : Chances de base

Compétences : Anglais 45 %.

BEN SEYWARD, 18 ans, fils de fermier

FOR 11	CON 12	TAI 13	INT 10	POU 13
DEX 9	APP 12	ÉDU 10	SAN 65	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hache de bûcheron 25 %, 1D8+2 + bd.

Compétences : Conduire Automobile 25 %, Mécanique 30 %, Nager 35 %.

LUKE SEYWARD, 15 ans, fils de fermier

FOR 10	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 7
DEX 12	APP 9	ÉDU 10	SAN 35	PV 11

Armes : Faux 20 %, 1D6+1.

Compétences : Mécanique 45 %, Nager 30 %.

JEFF CAREY, 33 ans, gardien

FOR 8	CON 10	TAI 10	INT 14	POU 14
DEX 9	APP 8	ÉDU 11	SAN 0	PV 10

Armes : Chances de base.

Compétences : Dissimulation 35 %, Mécanique 35 %, Se Cacher 25 %.

LE MARCHEUR AILÉ DU NÉANT, Byakhee

FOR 24	CON 16	TAI 20	INT 10	POU 14
DEX 13	PV 18	Déplacement 5/20 en vol		

Armure : 2 points.

Armes : Griffes 35 %, 3D6 ; Morsure 35 %, 3D6 + succion du sang 1D6 points de FOR par round.

Compétences : Écouter 50 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Sortilèges : Appeler Hastur, Parler aux Oiseaux.

Perte de SAN : 1/1D6



La Putain de Baharna

Et sur son front un nom était inscrit, Mystère, Babylone la grande,
Mère des putains et des abominations de la Terre.
L'Apocalypse 17:5

Règles spéciales pour les Rêveurs

Le Gardien peut appliquer les règles supplémentaires fournies par Les Contrées du Rêve, un supplément pour l'Appel de Cthulhu édité par Jeux Descartes, mais les suivantes suffisent pour ce scénario.

BLESSURE ET DÉCÈS : Les dommages subis dans les Contrées du Rêve disparaissent dans le monde réel. Ils peuvent entraîner une certaine raideur des articulations ou l'apparition de contusions, sans qu'il y ait de perte de Point de Vie. Lorsque le personnage retourne dans les Contrées du Rêve, toutes ses blessures sont guéries et ses Points de Vie sont au maximum.

Se faire "tuer" dans les Contrées du Rêve provoque le réveil immédiat du rêveur qui, sous l'effet du choc et de la terreur, perd 1D8 points de SAN. Mourir durant un rêve n'empêche pas l'investigateur de retourner dans les Contrées du Rêve.

SANTÉ MENTALE : La plupart du temps, les pertes de points de SAN dans les Contrées du Rêve ne se retrouvent pas dans le monde réel. Les victimes qui devraient être l'objet d'une Folie Temporaire sont alors en proie à un Effet Cauchemardesque. Il est souvent difficile de reconnaître ces effets, généralement surréalistes, pour ce qu'ils sont car leurs manifestations peuvent prendre diverses formes : les amis se transforment en monstres, des monstres deviennent des amis, des objets se métamorphosent en créatures, le mobilier se met à mordre, la victime est brusquement transportée dans une autre partie des Contrées du Rêve, bref tout ce qui paraît approprié au Gardien. Ces Effets Cauchemardesques tuent parfois les rêveurs qui reprennent conscience en perdant 1D8 points de SAN.

Ceux qui devraient subir une Folie à Durée Indéterminée dans le monde réel se réveillent malgré eux et perdent 1D6 points de SAN ; un blocage subconscient les empêche de redémarrer cette aventure onirique particulière jusqu'à ce qu'ils soient guéris par la Psychanalyse.

Quiconque perd tous ses points de SAN est immédiatement chassé des Contrées du Rêve et se retrouve en proie à une Folie Permanente.

Informations réservées au Gardien

Une série de meurtres horribles troublent actuellement les brumeuses et fantastiques Contrées des Rêves. Que les investigateurs soient des rêveurs expérimentés ou des novices, un capitaine Hanna les contacte afin de leur demander leur aide.

Ces crimes atroces sont commis par une femme démente que les habitants de Baharna connaissent sous le nom de la Putain ou la Vieille Sorcière. Elle vit dans un gigantesque édifice de pierres sur le flanc du mont Ngranek qui domine la ville de Baharna, sur l'île d'Oriab. La Putain et la Sorcière sont en réalité les formes oniriques d'une religieuse âgée de Kingsport, la douce sœur Évangéline. Dans ses rêves, la Putain attire les jeunes hommes de la ville dans son couvent vide et ténébreux ; ensuite, sous la forme de la Sorcière, elle les tue et prélève des parties de leur corps afin de construire son hideux Golem du Désir.

Dans le monde réel, c'est une personne douce et aimable ; elle est connue pour son jardin et pour le soin avec lequel elle nourrit les oiseaux chanteurs qui y vivent. Mais dans les Contrées du Rêve, c'est une atroce meurtrière pleine de ruses. Grâce à ses prières et aux rites impies dédiés à la Sombre Mère, Shub-Niggurath, la Putain espère donner vie à son pervers Golem du Désir et tient à l'écart les citoyens de Baharna en les menaçant de maladie et d'épidémie. Les habitants prient tous pour qu'un jour vienne un sauveur qui débarrassera leur île de cette flétrissure.

Les dirigeants de la ville, représentés par le capitaine Hanna, offrent ce qu'il faut pour que les investigateurs acceptent la mission. Richesse, biens, prestige leur sont proposés — et le Haut Conseil est parfaitement en mesure d'accorder ces faveurs. Bien sûr, les investigateurs ne bénéficieront de ces récompenses que dans ce monde onirique, et non dans leur vie réelle.

Les trois visages de sœur Évangéline

Dans le monde réel, sœur Évangéline est une nonne italienne âgée. Dans les Contrées du Rêve, elle possède deux formes distinctes : la voluptueuse Putain et la hideuse Sorcière. Dans le monde réel, c'est une aimable vieille sœur, mais là-bas, elle présente en alternance ses deux formes maléfiques.



Sœur Évangéline

Sœur Évangéline

Cette femme gentille et aimable de près de soixante-dix ans a passé les trente dernières années de sa vie dans le petit couvent de Kingsport. Elle consacre son temps à prier, s'occuper de son jardinet et nourrir les oiseaux qui se rassemblent sur le toit du couvent. Elle s'aventure rarement hors des limites du cloître et n'a guère de contact avec le monde extérieur. Comme son anglais est rudimentaire, elle s'exprime essentiellement en italien.

Bien que consciente de faire de "mauvais rêves", elle en ignore les conséquences pour les habitants des Contrées du Rêve. Elle en a parlé à son confesseur, le père Alighiero de l'Église catholique de Saint-François de Kingsport. Une fois par semaine, elle va se confesser et raconte au prêtre ses songes les plus récents — parfois avec une profusion de détails. Il lui donne régulièrement l'absolution avec des pénitences bénignes à accomplir.

Si les investigateurs découvrent l'identité de la religieuse et qu'ils l'interrogent, ils sont confrontés à sa mémoire défaillante et à son mauvais anglais. Elle n'admet rien, bien que la réussite d'un jet de Psychologie permette de comprendre qu'elle cache quelque chose. Elle n'imagine pas que ses rêves et ses cauchemars puissent recouvrir la moindre réalité, mais elle se sent coupable et craint pour son salut. Dans son embarras, elle nie tout devant les investigateurs et prétend ne pas comprendre leurs questions. Si elle est poussée à bout, elle craque et se met à pleurer. Lorsqu'ils rencontrent ensuite la Putain ou la Sorcière dans les Contrées du Rêve, celles-ci sont alors déterminées à les anéantir.

Sœur Évangéline doit son sommeil hanté à un drame de sa jeunesse qui lui a brisé le cœur, à l'époque où elle vivait encore en Italie. Elle était amoureuse d'un jeune pêcheur, Vittorio, et les deux fiancés avaient l'intention de se marier — mais leurs projets ne se concrétisèrent jamais car le promis disparut tragiquement en mer. La jeune Évangéline, profondément affligée, entra au monastère voisin — en ayant gardé sa virginité.

Au début du siècle, elle partit pour l'Amérique et s'installa dans le petit couvent italien de Kingsport, Massachusetts. Bien que ses rêves sur son amour perdu la troublent depuis longtemps, l'atmosphère particulièrement onirique de Kingsport leur a apporté une vivacité et une réalité nouvelles. Depuis trente ans, elle est persécutée par ces songes terribles — des rêves qui ont créé une réalité séparée et atroce.

La Putain

La Putain est une jeune femme voluptueuse aux longues jambes et à la silhouette parfaite — une créature d'une beauté et d'une sensualité qui ne sont pas de ce monde. Elle porte des robes moulantes cramoisies qui soulignent toutes ses formes.

L'adorable Putain se rend régulièrement à Baharna en quête de nouveaux jeunes hommes ; elle descend du mont Ngranek sur un âne noir et franchit en bateau le lac de Yath. Son équipage est composé de gens portant les habits de l'église. Ces esclaves sont quasiment des automates et ne suivent que les ordres de leur maîtresse.

À Baharna, elle capture ses victimes grâce à sa grande beauté et au *Servage*, un enchantement des Contrées du Rêve qui les place dans un état semi-hypnotique et lui permet de les ramener au Couvent Onirique. Là, elle les divertit lascivement jusqu'à ce que l'ennui la gagne puis elle les remet à la Sorcière.

La vieille Sorcière

La Sorcière est une femme bossue et obèse, couverte d'ulcères suppurants et de chancres suintants et aux dents pourries. Son œil gauche enflé est exorbité, mort et figé. Cette femme hideuse pue la crasse ; un nuage de grosses mouches tourbillonnent autour d'elle et pondent des œufs dans les plaies de sa peau, d'où tombent parfois des vers qui se tortillent. Elle s'habille en noir et un voile sombre masque en partie son immonde visage.

La Sorcière est la plus terrible des formes oniriques de sœur Évangéline. Elle se sert sans hésitation de sortilèges, de haches ou de fouets pour arriver à ses fins. On la voit rarement en dehors du Sombre Couvent du mont Ngranek, où elle se consacre à son jardin carnivore, nourrit la nuée de Byakhees qui poussent leurs cris rauques sur le toit et torture les jeunes gens que la Putain lui ramène.

La garce est revenue !

Si les rêveurs parviennent à tuer la Sorcière ou la Putain, ils sont choqués lorsque, 1D3 jours plus tard, l'insidieuse Putain réapparaît à Baharna, apparemment en pleine forme. Elle envoie une terrible épidémie sur la ville, contaminant des milliers de personnes, avant de faire disparaître le mal après un jour ou deux.

Le sortilège Bannissement Onirique permet de chasser définitivement la créature des Contrées du Rêve, mais il doit pour cela être lancé deux fois, une pour chacune des formes oniriques de sœur Évangéline. Ces incantations doivent être exécutées simultanément par deux enchanteurs pour qu'elles aient le résultat escompté. Chacune des identités oniriques possédant 25 points de POU, chasser les deux formes maléfiques coûte cinquante points de magie. Lancer une seule fois le sort permet à la sinistre créature de revenir au bout de 1D3 jours et de se venger sur la ville.

Nouveaux sortilèges

Apporter la Pestilence

Ce sort immonde entraîne l'apparition chez les victimes de maladies abominables. Une fois lancé, il agit immédiatement ; les premiers symptômes se manifestent après 1D10 rounds. Le type précis de la maladie est variable, mais ses effets sur le rêveur sont toujours les mêmes : perte quotidienne de 1D3 points de CON jusqu'à ce que la victime soit soignée ou décède. Elle subit également une perte quotidienne et cumulative de cinq points dans toutes les compétences. La réussite d'un jet de Médecine permet de guérir le malade qui récupère alors tous les points de CON perdus, en 2D6 heures.

Si un rêveur infecté se réveille avant de mourir, il est sauvé. Lors de sa visite suivante dans les Contrées du Rêve, il ne présente plus aucun signe du mal. Il y a 10 % de risques par jour que quelqu'un qui accompagne un rêveur contaminé contracte également la maladie.

Le lancement du sortilège coûte 10 Points de Magie et 1D10 points de SAN. L'enchanteur doit toucher la cible qui peut résister au sort en confrontant son POU à celui de l'enchanteur. L'incantation nécessite un composant matériel, un morceau de chair humaine décomposée.

Invoquer une Épidémie

Ce sortilège provoque l'invasion d'une zone par des rats et des insectes porteurs de maladies ; ils mordent et piquent le bétail comme les humains et propagent un mal terrible. Qu'elle soit piquée ou mordue, une victime le contracte automatiquement et les symptômes se manifestent après 1D3 jours. Le premier jour de l'infection, elle perd 1D6 points de CON, suivi d'une perte quotidienne de 1D4 points jusqu'à ce qu'elle meure ou soit soignée. Toutes ses compétences sont également réduites de dix points cumulatifs par jour.

Un rêveur contaminé peut être guéri par la réussite d'un jet de Médecine, il récupère alors tous ses points de CON pendant la nuit. Bien que les survivants à une épidémie soient protégés contre cette maladie-là, le sortilège cause à chaque fois un mal différent, ce qui rend quasiment nul l'intérêt de cette immunisation.

Les rats et les insectes contaminés commencent à apparaître après 2D10 minutes, et sont suivis de nouvelles hordes pendant 2D10 heures. Le premier jour, la zone affectée couvre un diamètre de un kilomètre et demi et s'étend de la même distance chaque jour jusqu'à ce que l'épidémie soit enrayée d'une façon ou d'une autre. Les nuées ne sont pas contagieuses ; la maladie ne peut être transmise que par la morsure ou la piqûre. Un rêveur infecté qui se réveille avant de mourir est automatiquement guéri et ne présente plus aucun symptôme du mal lors de son passage suivant dans les Contrées du Rêve.

L'épidémie invoquée peut être chassée en lançant le sort inversé. Cependant, tous les malades doivent être soignés par la Médecine ou affronter une mort lente. L'incantation du sort coûte vingt Points de Magie et 2D10 points de SAN. Il est nécessaire de disposer d'un morceau de chair animale décomposée et de déjection humaine pour le lancer.

Si la tentative des rêveurs pour la refouler ou la détruire échoue, la vengeance qu'elle exerce sur Baharna leur coûte 1D10 points de SAN. C'est un adversaire redoutable et ses formes oniriques sont très résistantes — il sera difficile de la vaincre par la force dans les Contrées du Rêve.

Informations destinées aux investigateurs

Si les investigateurs sont des rêveurs expérimentés, ils peuvent faire la connaissance du capitaine Hanna au cours d'une visite banale dans les Contrées du Rêve. Sinon, la rencontre initiale se déroule de la manière décrite ci-après.

Sommeil interrompu

Les investigateurs sont chez eux et dorment, sans doute dans les différents quartiers de la ville qu'ils habitent. Tous sont réveillés simultanément par quelqu'un qui tambourine à leur porte ou leur fenêtre. Encore somnolents, ils se lèvent et constatent que le visiteur est un vieux capitaine au long cours souriant, aux cheveux gris ; il porte une robe de soie, un oiseau aux couleurs fabuleuses est perché sur son épaule. Le marin se tient sur le pont oscillant d'un navire en bois, amarré devant la fenêtre ou la porte de la chambre de chaque investigateur. Un brouillard gris tourbillonne autour du bateau.

Il se présente comme étant le capitaine Hanna de la ville de Baharna, sur l'île d'Oriab, et explique qu'il est chargé d'une mission d'une grande urgence. Il est à la recherche de héros qui délivreront sa ville de l'oppression et de l'horreur et promet que le Haut Conseil de Baharna saura les récompenser. Il ne leur dira rien de plus tant qu'ils n'auront pas accepté d'embarquer.

Quand chaque investigateur franchit sa porte ou sa fenêtre, il s'aperçoit que ses compagnons d'aventure montent également à bord. Le capitaine Hanna était en mesure de se présenter à chacun d'eux au même moment. Les rêveurs se retrouvent vêtus de robes de soie qui rappellent la tenue de leur hôte.

Il leur souhaite la bienvenue à bord en leur serrant la main et en donnant de grandes claques dans le dos des hommes. *"Merci. J'espérais de tout cœur que je trouverais quelqu'un qui serait prêt à nous aider."*

Tandis que le vaisseau s'éloigne à travers la brume tourbillonnante, Hanna explique que Baharna est actuellement sous le joug d'une immonde criminelle qui paralyse la population par ses actes d'une violence inhumaine et ses menaces de terreur. Cette femme aussi belle que dangereuse, appelée la Putain, entraîne de jeunes hommes loin de la ville, jusque dans sa sombre forteresse sur le mont Ngranek d'où ils ne reviennent jamais. Quelques rares cadavres ont été retrouvés, mutilés et défigurés. Des rumeurs circulent sur le destin horrible qu'ils connaissent, mais personne ne sait vraiment ce qui se passe. Aucun de ceux qui ont pénétré dans son repaire n'en est jamais revenu.

Pendant qu'il raconte son histoire, l'oiseau aux couleurs merveilleuses se met à chanter de manière inattendue et entonne une mélodie obsédante. Il quitte alors l'épaule du marin et s'abat sur une souris immobilisée au milieu du pont. Si leur Savoir Onirique ne leur permet pas de comprendre l'événement, Hanna explique aux investigateurs qu'il s'agit d'un des fabuleux oiseaux Magah qui vivent sur les premières pentes du mont Ngranek et chassent en paralysant leurs victimes de leur chant hypnotique. Ce volatile-là le suit pratiquement partout et ne quitte que rarement son épaule.

Après avoir fourni à ses interlocuteurs de l'argent du royaume pour leurs éventuels achats à Baharna, Hanna promet qu'ils en auront beaucoup plus une fois leur tâche accomplie. *"Le Haut Conseil vous accordera ce que votre cœur désire !"* Il les prévient ensuite que leur lien avec le Haut Conseil doit rester secret. Une partie de la malédiction dont souffre Baharna fait qu'aucun de ses habitants ne doit lever la main contre la Putain, sous peine de voir la ville en subir les conséquences.

Rumeurs

Si les rêveurs parviennent à questionner les gens sur la Putain sans offenser les éventuels assassins, ils prennent connaissance des rumeurs suivantes. Le Gardien peut leur transmettre d'autres nouvelles, qu'elles soient vraies ou fausses.

- La Putain n'est pas une habitante des Contrées du Rêve, mais une visiteuse du monde réel (vrai).
- La Putain est un vampire qui se nourrit de la vitalité et de la force des jeunes hommes (faux).
- La Putain utilise des morceaux de ses victimes pour créer une sorte de monstre (vrai).
- La Putain est capable de se transformer en monstre noir possédant des tentacules et des sabots (faux).
- La Putain reviendra du royaume des morts si on la tue (vrai).
- Une horde de monstres protège le sombre domaine de la Putain sur le mont Ngranek (vrai).
- La Putain est en réalité un avatar du puissant Nyarlathotep (faux).

Les investigateurs, n'en étant pas des citoyens, devraient pouvoir agir sans faire s'abattre le châtiment, sauf si l'on vient à apprendre que la cité les a engagés.

"C'est un détail, mais qui a son importance. Les malédictions sont comme ça, vous savez," déclare Hanna.

Le brouillard qui entoure le navire commence à se dissiper. Devant lui, à l'autre bout de la mer s'élèvent l'île d'Oriab et le port de Baharna.

L'île d'Oriab

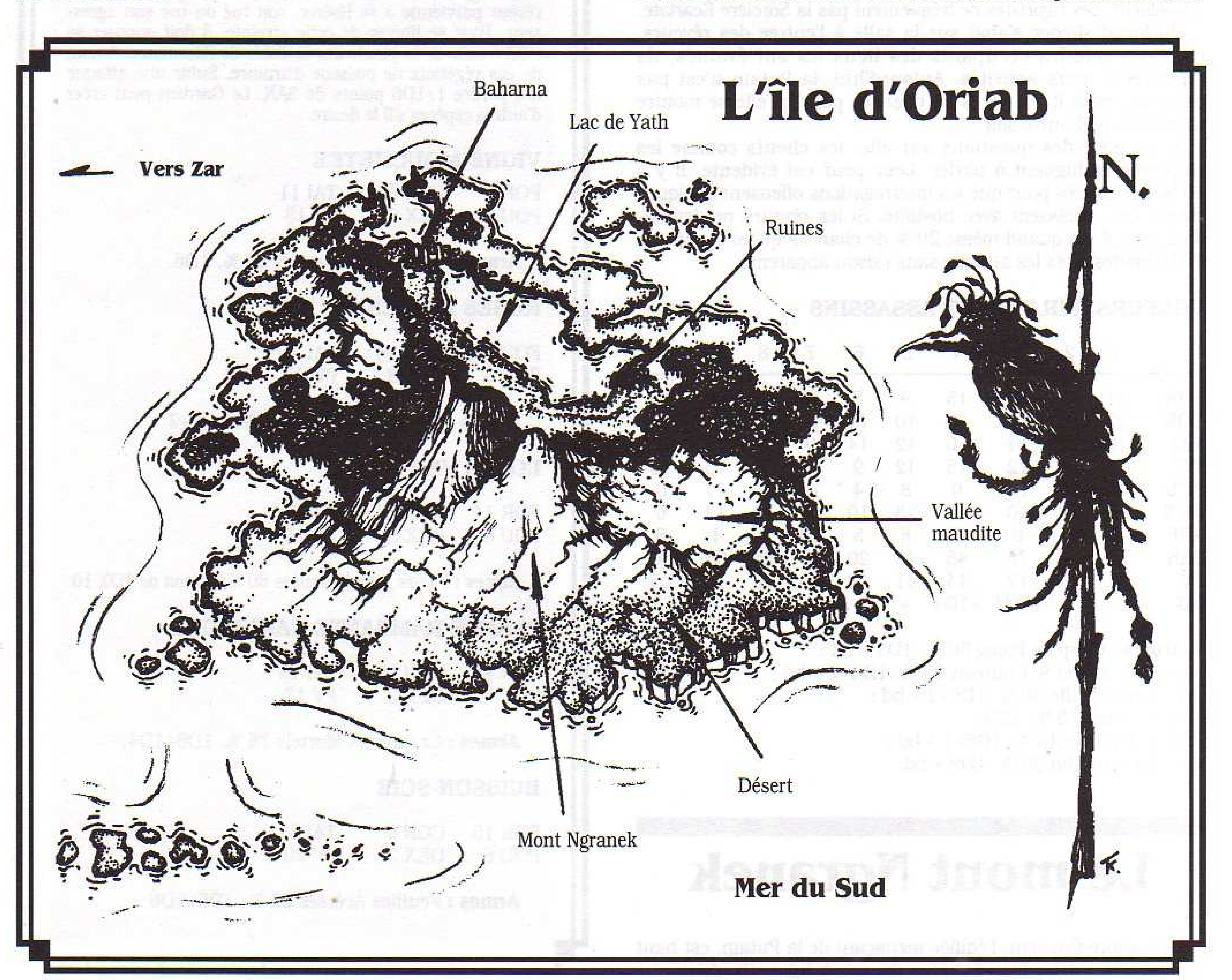
L'île fabuleuse d'Oriab se trouve dans la Mer du Sud des Contrées du Rêve. Dominée par le volcanique mont Ngranek, elle compte une seule ville, Baharna, un port prospère d'où les poteries et les pierres volcaniques taillées sont exportées dans toutes les Contrées du Rêve civilisées. La cité est en pierre et les quais en porphyre ; le port est flanqué de deux phares jumeaux, Thon et Thal. L'île est gouvernée par le Haut Conseil, un conseil de capitaines au long cours à la retraite et de commerçants.

De courageux ramasseurs de lave vont chercher sur le mont Ngranek les pierres volcaniques, dans lesquelles sont réalisées les sculptures ouvragées qui ont fait la réputation de Baharna. Les futaies de l'intérieur d'Oriab fournissent une résine précieuse, tandis que le poisson pêché en mer soutient l'économie locale.

Le grand lac insondable de Yath domine le centre de l'île ; il est relié à la mer par un canal à écluses qui traverse directement Baharna. Des ruines antiques se dressent sur la rive opposée et seraient habitées par des monstres de toutes sortes. Les habitants de l'île évitent autant le désert et la Vallée Maudite qui se trouvent au pied du grand mont Ngranek que les ruines. La Vallée Maudite est un lieu où la réalité ploie, une terre de cauchemars innommables.

Baharna

Cet important port maritime s'élève en grandes terrasses de pierres au-dessus des quais. Des ponts relient les bâtiments et des arches s'étirent au-dessus des rues en pente. Le grand canal coule



au cœur de Baharna, protégé par de puissantes portes de granit. La ville est agréable, bien qu'assez bruyante, et regorge de tavernes pittoresques, de marchés aux poissons, de boutiques d'importation et de commerçants. Les contes sont légions et les rêveurs qui découvrent la cité sont mis à l'aise avec une chope de bière et une chanson marine. Des échoppes où l'on vend des poissons exotiques, des épices et diverses marchandises d'Oriab et d'ailleurs parsèment le fronton portuaire et l'immense zone du marché.

Le Haut Conseil décide des lois du pays aussi bien que des châtiments des criminels. Le crime n'est pas absent de Baharna qui compte son lot d'assassins, de voleurs et même de pirates. Cependant, ces individus peu recommandables se cantonnent aux ruelles sombres et ténébreuses de la zone portuaire.

La Sorcière Écarlate

Cette taverne défraîchie du port sert de repaire aux voleurs et pirates du cru. Elle est connue pour la rudesse de sa clientèle, mais aussi parce que c'est l'endroit parfait pour se procurer des informations, acheter du matériel spécial ou louer un bateau en toute discrétion. La Putain visite parfois la Sorcière Écarlate lorsqu'elle descend en ville. Les rêveurs peuvent découvrir cet endroit par hasard, à moins que Hanna ou un autre autochtone serviable ne le leur indique.

L'intérieur de la Sorcière Écarlate est crasseux, l'air est chargé de fumées de tabacs aux odeurs exotiques. Des chandelles illuminent faiblement les occupants peu fréquentables, tandis qu'une musique obsédante, qu'interprète un groupe indistinct vêtu de longues robes à capuche, émane d'un recoin. De solides videurs, presque humains, sont aux aguets afin de mettre rapidement un terme aux violentes querelles qui éclatent parfois entre clients ivres. Des gens se sont déjà fait tuer dans cet établissement. Les rigoristes ne fréquentent pas la Sorcière Écarlate.

Un lourd silence s'abat sur la salle à l'entrée des rêveurs, mais dès que les occupants des lieux les ont évalués, ils reprennent leurs activités. Aujourd'hui, la Putain n'est pas présente, mais il y a 10 % de chances pour qu'elle se montre n'importe quel autre soir.

Si on pose des questions sur elle, les clients comme les employés rechignent à parler. Leur peur est évidente. Il y a 40 % de chances pour que les interrogations offensent quelques clients qui réagissent avec hostilité. Si les rêveurs ne demandent rien, il y a quand même 20 % de chances qu'un groupe de 1D10 brutes ivres les attaque sans raison apparente.

VOLEURS, PIRATES ET ASSASSINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	11	9	18	15	9	8	12	11	10	18
CON	12	14	10	18	10	13	11	12	9	14
TAI	10	12	14	10	12	14	9	8	12	17
INT	15	14	12	15	12	9	15	12	13	13
POU	10	12	15	9	8	4	16	13	11	6
DEX	9	17	10	11	13	10	13	12	12	6
APP	4	8	6	12	8	5	10	6	1	8
SAN	50	60	75	45	40	20	80	65	55	30
PV	11	13	12	14	11	13	10	10	10	15
BD	-	-	+1D4	+1D4	-	-	-	-	-	+1D6

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ;
n° 1, 2, 3, 5 et 9, Couteau 25 %, 1D4+2 + bd ;
n° 6 et 8, Gaffe 50 %, 1D6+2 + bd ;
n° 4, Fouet 75 %, 1D3 ;
n° 7, Faucille 45 %, 1D6+1 + bd ;
n° 10, Gourdin 50 %, 1D8 + bd.

Le mont Ngranek

Le Sombre Couvent, l'édifice menaçant de la Putain, est haut perché sur les pentes abruptes du mont Ngranek, dans une position qui paraît précaire. Noir et méditatif, il abrite dans ses salles caverneuses et ses chambres immondes les pratiques impures de luxure et d'adoration de la Putain et de la Sorcière.

Près du pied de la montagne, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer une nuée de grosses créatures ailées qui tournoient, tels des vautours, au-dessus du couvent. Elles sont trop éloignées pour être catégoriquement identifiées, mais il s'agit de Byakhees affamés que l'occupante des lieux nourrit depuis le toit de son repaire vicié. Ils ne prêtent aucune attention aux rêveurs.

La paroi rocheuse du mont Ngranek est très escarpée. Les animaux de bât ne peuvent aller bien loin et les rêveurs sont rapidement obligés de les abandonner et de poursuivre à pied. Il est par contre assez facile de l'escalader, la réussite d'un seul jet de Grimper permet d'atteindre une petite saillie instable située à douze mètres sous la demeure (un échec entraîne une petite chute coûtant 1D6 points de dommage). La Putain y a installé un monte-charge de fortune avec lequel elle franchit les derniers mètres la séparant de sa noire demeure.

Plantes tueuses

Ces plantes carnivores et vicieuses attaquent avec des armes qui leur sont propres : tiges épaisses, branches épineuses, fleurs empoisonnées, racines rampantes et feuilles acérées. Bien que solidement enracinées dans le sol, elles peuvent s'étirer pour atteindre leurs cibles. Après la capture, elles vident lentement et douloureusement leur proie de son sang et de ses fluides, leurs puissants acides dissolvent lentement sa chair.

Lorsqu'elle réussit une attaque, la plante tueuse s'accroche à sa victime et inflige automatiquement des dommages lors des rounds suivants jusqu'à ce que le rêveur parvienne à se libérer, soit tué ou tue son agresseur. Pour se libérer de cette étreinte, il doit opposer sa FOR à celle de la plante sur la Table de Résistance. Aucun de ces végétaux ne possède d'armure. Subir une attaque fait perdre 1/1D6 points de SAN. Le Gardien peut créer d'autres espèces s'il le désire.

VIGNE MOUCHETÉE

FOR 8 CON 14 TAI 11
POU 3 DEX 9 PV 13

Armes : Tiges Étrangleuses 50 %, 1D6.

ROSES NOIRES

FOR 19 CON 14 TAI 26
POU 5 DEX 8 PV 20

Armes : Épines Vicieuses 35 %, 1D6+2.

LOTUS VERT

FOR 14 CON 12 TAI 8
POU 8 DEX 5 PV 11

Armes : Fleurs Empoisonnées 60 %, poison de TOX 10.

PLANTE RAMPANTE CARNIVORE

FOR 13 CON 19 TAI 15
POU 5 DEX 2 PV 17

Armes : Crampons Mortels 75 %, 1D6+1D4.

BUISSON-SCIE

FOR 15 CON 9 TAI 31
POU 6 DEX 3 PV 20

Armes : Feuilles Acérées 35 %, 1D6+2D6

C'est une simple plate-forme qui se déplace sous l'action d'un treuil actionné à la main, lequel est toutefois installé au sommet de l'élévateur ; si les rêveurs veulent l'utiliser, l'un d'eux doit grimper par ses propres moyens pour le faire fonctionner (la Putain appelle un des Byakhees qui se charge de la manœuvre). L'échec au jet de Grimper indique une chute infligeant 2D6 points de dommages. En cas de résultat catastrophique (91-00) le rêveur fait une chute oniriquement mortelle jusqu'au pied de la montagne. L'investigateur se réveille sur le sol de sa chambre après être tombé du lit et subit 1D3 points de dommages. Pour actionner le treuil, il faut posséder une FOR de 12 au minimum ; la plate-forme ne peut transporter qu'un poids combiné équivalent à une TAI 64.

Les monstres de la montagne

D'immondes créatures hideuses parcourent les pentes du mont Ngranek ; il y a 50 % de risques que les rêveurs en rencontrent à chacun de leurs passages. Le Gardien peut faire un choix aléatoire dans la Table suivante ou choisir celles qu'il veut voir apparaître.

Rencontres sur le mont Ngranek

JET DE 1D4

1	1 Manticore
2	1D6+4 Gobelins
3	1D3 Maigres Bêtes de la Nuit
4	1 Phœnix

MANTICORE

FOR 21	CON 11	TAI 27	INT 8
POU 10	DEX 12	PV 19	Déplacement 11

Armure : 4 points.

Armes : Morsure 30 %, 1D10+2D6 ; Griffes 50 %, 1D6+2D6 ; Dard 40 %, 3D3 + poison (TOX 11).

Compétences : Grimper 90 %, Sentir la Nourriture 80 %.

Perte de SAN : 0/1D6

GOBELINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	11	5	20	2	4	10	18	2	16	17
CON	12	9	5	12	1	8	11	20	14	10
TAI	7	5	6	4	7	3	4	1	4	4
INT	7	11	19	11	10	19	13	8	15	13
POU	10	13	9	17	16	5	19	9	3	2
DEX	18	16	27	18	22	14	27	30	21	21
APP	1	4	4	1	5	5	6	4	2	5
PV	9	7	5	8	4	5	7	10	9	7

Déplacement : 8

Armure : Néant.

Armes : n° 1-4, Gourdin 25 %, 1D10 ; n° 5-6, Fourche 25 %, 2D3 ; n° 7, Marteau 25 %, 1D6+2 ; n° 8-10, Fléau 25 %, 1D10+1.

Compétences : Discrétion 70 %, Se Cacher 90 %.

Sortilèges : Chaque Gobelin connaît un sort choisi par le Gardien.

Perte de SAN : 0/1D6

Les Gobelins travaillent pour la religieuse démente et tentent de capturer les rêveurs qu'ils rencontrent. Les prisonniers sont enchaînés et emmenés dans les donjons du Sombre Couvent où la Sorcière les torture ensuite. Des hommes particulièrement séduisants peuvent devenir les amants de la Putain jusqu'à ce qu'elle se lasse d'eux et les remette à sa comparse.

MAIGRES BETES DE LA NUIT

	1	2	3
FOR	15	11	13
CON	10	9	11
TAI	10	14	20
INT	2	2	3
POU	11	10	5
DEX	12	14	8
PV	10	11	15

Déplacement : 6/12 en vol.

Armure : 2 points.

Armes : Prise 30 %, Immobilisation ; Titillement 30 %, spécial.

Perte de SAN : 0/1D6

PHÉNIX

	Dés	Moyenne
FOR	4D6	14
CON	6D6+1	22
TAI	4D6+1	15
INT	3D6+6	16-17
POU	4D6+6	20
DEX	4D6+1	15
PV	—	28-29

Déplacement : 6/30 en vol.

Armure : 3 points, plus régénération de 5 points par round. Ces créatures sont immunisées contre la magie.

Armes : Bec 40 %, 1D4+1D6+1D6 dommages dus au feu ; Serres 50 %, 1D6+1D6+1D6 dommages dus au feu.

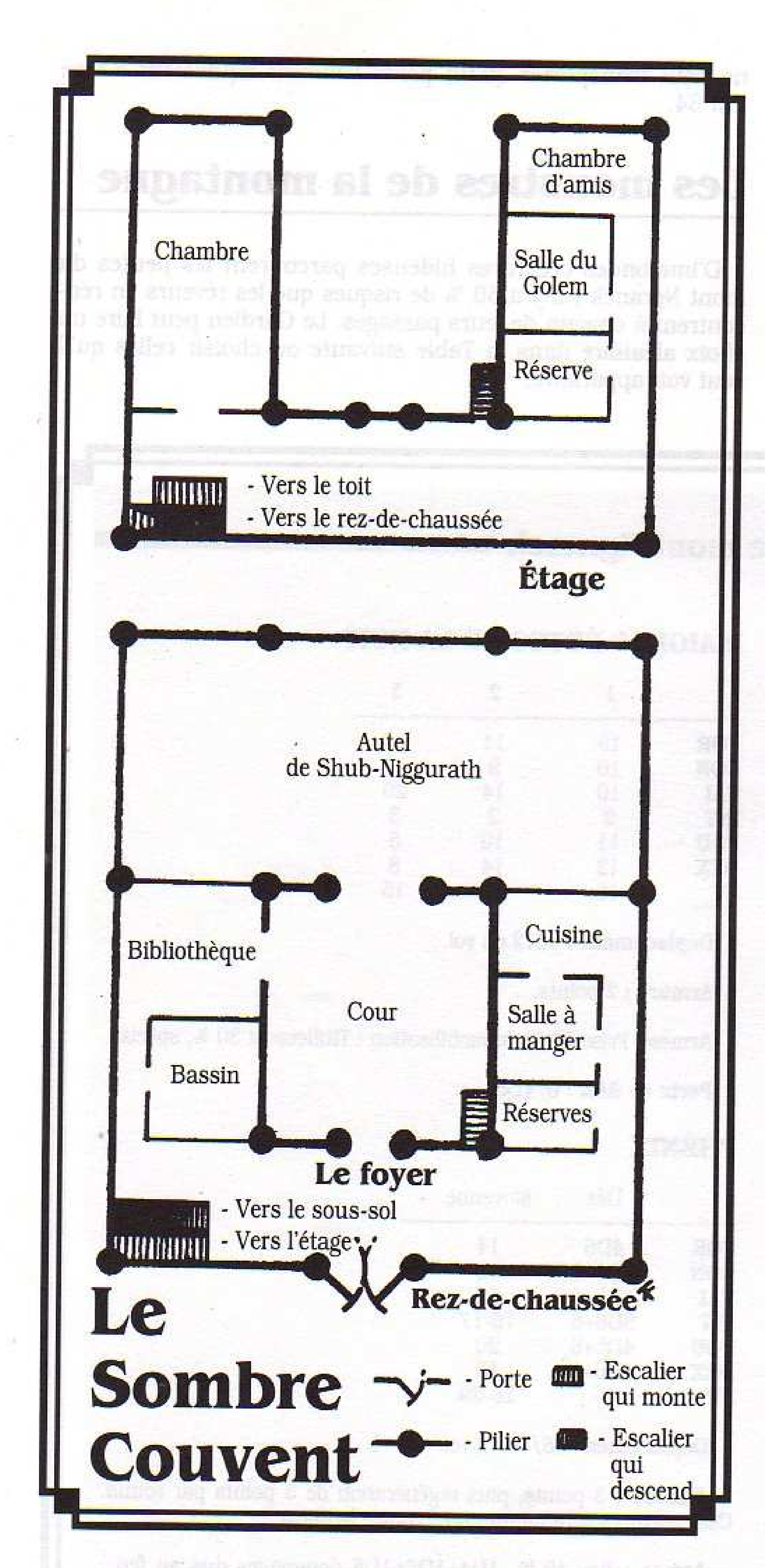
Sortilèges : Tous les Phœnix connaissent 1D10 sorts.

Perte de SAN : 0/1D2

Le Phénix est un oiseau énorme doté d'un plumage brillant mêlant l'or, le rouge et l'orange, et entièrement environné de flammes magiques. Il habite dans les territoires arides des Contrées du Rêve, bien qu'on en rencontre parfois ailleurs. À sa mort, les flammes consument son corps dont elles ne laissent que des cendres fumantes. Au bout de 1D3 heures, un nouveau Phénix se relève de ses cendres, vivant et parfaitement régénéré.

Les Phénix font parfois office de messager des dieux. Ils ne sont normalement pas hostiles, à moins qu'on ne les provoque. En plus des dégâts normaux, toute attaque que réussit cet oiseau inflige des dommages par le feu. Lorsqu'on le tue, il explose en une boule de flammes qui inflige 2D10 points de dommages par le feu sur 30 mètres de diamètre.

Ces volatiles sont immunisés contre toutes les attaques magiques et les effets de tous les sortilèges.



Le Couvent Onirique

Les rêveurs qui se tiennent sur le plateau précédant l'édifice de pierre, découvrent une construction de briques noires qui s'effritent, assemblées par des vignes pourries. Il n'y a aucune fenêtre, seulement une double porte gigantesque de plus de quatre mètres de haut. Au-dessus des battants, quelques mots qui paraissent être de l'italien sont inscrits sur un panneau. La réussite d'un jet d'Italien permet de déchiffrer : "Couvent de Saint-François — Kingsport, Massachusetts". En cas d'échec, les mots restent incompréhensibles et les investigateurs sont incapables de se les rappeler à leur réveil.

Les portes ne sont pas fermées à clé et s'ouvrent lentement en grinçant à la moindre poussée légère, donnant aux visiteurs accès aux ténèbres écœurantes qu'elles masquaient. Des bruits résonnent dans les profondeurs du bâtiment, murmures, pas traînants, gémissements de plaisir et de douleur, gouttes d'eau, parfois des cris et des hurlements lointains. Rien de tout cela n'est réel, ce ne sont que des échos des événements passés qui subsistent encore dans le couvent. Les rêveurs sentent de manière tangible la présence d'un mal omniprésent.

L'exploration des lieux ne va pas sans risques. Les visiteurs peuvent tomber sur la Putain, la Sorcière ou l'un des deux autres occupants présentés ci-après, voire les deux. C'est au Gardien de décider des rencontres qui se produisent, de leur lieu et de leur heure. Il est toutefois préférable que les deux premières soient réservées aux dernières visites, mais tout dépend de la manière dont se déroule l'aventure. Les rencontres ne sont pas forcément hostiles. Les rêveurs peuvent voir la Putain ou la Sorcière parcourir rapidement les couloirs sombres et ne pas remarquer leur présence ou même les ignorer.

Le foyer

Cette zone est silencieuse et dépourvue de vie. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol, uniquement troublée par les nombreuses empreintes qui traversent la salle.

Le bassin

Cette salle ne contient rien de plus qu'un bassin d'eau chaude parcourue de bouillonnements. De gigantesques nénuphars, à la pâleur macabre, flottent et dansent sur l'eau, leurs grandes fleurs blanches exhalant un parfum d'une douceur écœurante qui sature l'air. Rien ne permet d'expliquer le bouillonnement constant ; l'eau paraît parfaitement normale. Des bancs de poissons albinos et aveugles se rassemblent près de la surface, attirés par le moindre bruit dans la pièce. Ces étranges créatures de près de trente centimètres de long possèdent des écailles brillantes, des nageoires mouchetées et des gueules en forme de ventouse. Elles sont inoffensives pour l'homme malgré leur grande laideur, mais leur bouche béante qui rompt la surface de l'eau produit des bruits déconcertants.

Le Gardien peut laisser entendre qu'un monstre est tapi au fond de l'eau et garder les rêveurs sous tension, mais il n'en est rien. Cet endroit n'a guère à offrir en matière de danger, car c'est une des zones où la Putain vient s'ébattre avec ses victimes masculines avant de les soumettre à des activités plus tragiques.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer quelque chose qui repose au fond de l'eau. Il s'agit simplement de vêtements, ce que constatera toute personne qui prend la peine d'aller les chercher en réussissant un jet de Nager.

La bibliothèque

Dans cette salle, des ouvrages religieux représentant toutes les religions connues dans le monde — et d'autres inconnues — sont rassemblés sur une multitude d'étagères. Les rêveurs qui tentent d'en lire certains sont surpris de voir les pages commencer à tourner spontanément, puis l'encre se transformer en sang et s'écouler sur les mains et les bras du lecteur. Perte de 1/1D4 points de SAN.

Un livre du Mythe se trouve ici ; la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de mettre la main dessus. Il s'agit d'une version onirique de *Cultes Innommables* (en anglais) à la couverture en cuir rouge agrémentée de feuilles d'or. Il contient les sortilèges *Contacter Shub-Niggurath* et *Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath* (peut-être même d'autres, selon le désir du Gardien). Il est impossible de lire cet ouvrage ou d'apprendre ces sorts (à moins que le Gardien n'en décide autrement).

Quiconque tente de parcourir cet exemplaire de *Cultes Innommables* est attaqué par des tentacules noirs et fibreux qui jaillissent des pages ou par le livre lui-même qui le mord et l'ampute au niveau du poignet. Bien que la blessure soit indolore, le rêveur doit se débrouiller sans ses mains jusqu'à ce qu'il se réveille. Lors de ses visites suivantes dans les Contrées du Rêve, les appendices qui lui manquaient sont de nouveau en place. La perte des mains ou la vision de la scène coûte 1/1D4 points de SAN.

La réserve

Diverses marchandises sont conservées dans cette pièce, tonneaux de bière, sacs de champignons secs, piles de linge de maison jauni et oreillers dévorés par les mites, boîtes de bougies et autres articles courants. Les rêveurs auront peut-être l'usage de certains.

Rencontres dans le Couvent Onirique

L'exploration du couvent est l'occasion de rencontrer des gens autres que la Putain et la Sorcière. Les personnages énigmatiques présentés ici peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand, à la discrétion du Gardien.

Le Conservateur

Alors qu'ils parcourent le Couvent Onirique, les investigateurs croisent un vieil homme tout fripé. Il est entièrement vêtu de noir — à l'exception d'un col clérical — et porte un chapelet en ébène accroché à la ceinture. Du sang goutte des étranges perforations des paumes de ses mains, bien qu'il n'y ait aucune tache sur son corps ou ses habits. Les gouttes semblent s'évaporer dès qu'elles touchent quelque chose. L'homme porte simplement le titre de "Conservateur".

Celui-ci n'est pas surpris de voir les rêveurs dont il connaît les noms. Ces derniers le trouvent amical, quoiqu'un peu inquiétant.

Bien qu'il semble prêt à les aider, ses réponses sont énigmatiques et sujettes à diverses interprétations. Il parle avec eux pendant un temps limité avant de repartir pour descendre un couloir, franchir un tournant ou pénétrer dans une pièce. Si les rêveurs le suivent, ils n'en trouvent aucune trace, bien qu'ils puissent le rencontrer de nouveau dans le couvent ou sur les pentes du mont Ngranek.

Le Conservateur sait toute la vérité sur la Putain de Baharna ; le Gardien peut se servir de lui pour transmettre un indice important, mais il ne doit pas oublier que ses réponses sont toujours vagues et imprécises. La force ou les menaces ne donnent aucun résultat positif. Même s'il est tué, le Conservateur apparaît dans la séquence de rêve suivante.

Si les visiteurs font du mal à ce vieil homme, il riposte en saisissant l'un d'eux et absorbe ses points de POU au rythme de 1D10 par round, ne laissant derrière lui qu'une enveloppe desséchée et flétrie. Après cette démonstration, il se contente de sourire et s'en va. Lors de la rencontre suivante, il ne semble pas se souvenir de l'épisode.

Le Berger

C'est un homme plus jeune, loin d'être aussi âgé que le Conservateur. Il est vêtu d'une longue robe blanche et tient une houlette de berger. Il ignore les rêveurs, se comportant comme s'ils n'étaient pas là. Si les visiteurs ont fait la connaissance du père Alighiero de l'église Saint-François de Kingsport, ils constatent que cet homme lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Lorsqu'ils s'en approchent, ils découvrent avec horreur que sa bouche est fermée par des agrafes grossières. Le Berger la désigne en produisant des sons étouffés.

Si les investigateurs tentent de faire sauter ces attaches qui scellent la bouche du malheureux, le Berger n'oppose aucune résistance, bien qu'il marmonne de plus en plus, mais toujours de manière inintelligible. Lorsque celles-ci cèdent, sa bouche s'ouvre comme s'il allait hurler, mais ce qui surgit est pire : un torrent de noires malédictions retentissantes, dotées d'yeux et d'oreilles, de péchés tangibles aux pattes poilues et aux griffes atroces, de sombres souhaits et de désirs pervers, jaillit sous une forme tangible de dégradation et d'infamie. La perte de SAN est de 1/1D10 points. Quand le nuage immonde se dissipe enfin, les rêveurs ne trouvent plus rien du vieil homme que sa peau vide. Il ne réapparaît plus jamais dans les rêves des investigateurs.

La salle à manger

Cette salle grande et froide contient une table de bois de plusieurs mètres de long reposant sur des tréteaux autour de laquelle sont disposées treize chaises également en bois. Au centre de la table trône un grand chandelier, d'un mètre cinquante de large, orné de toiles d'araignées en guise de guirlandes. Des douzaines d'arachnides noires et velues se pressent sur ces toiles et sur les treize couverts installés devant les chaises.

Au moment où les rêveurs quittent cette pièce, le plus pieux du groupe (ou un membre simplement choisi au hasard) doit effectuer un jet de POU x 5. En cas d'échec, il détecte un mouvement furtif du coin de l'œil ; il se retourne et découvre treize hommes vêtus de robes, rassemblés autour de la table, qui mangent dans les assiettes sales et poussiéreuses. La scène paraît familière, elle ressemble à *La Cène* peinte par Léonard de Vinci. Cette vision se dissipe rapidement et ne se reproduit jamais.

La cuisine

Cette pièce crasseuse est figée et silencieuse, les énormes fourneaux à bois installés le long du mur sont froids et couverts de suie. Plusieurs couteaux ébréchés et rouillés sont profondément enfoncés dans un bloc de bois aux taches répugnantes. La puanteur de la pourriture remplit la salle sans que l'on puisse en découvrir la source.

La cour

Cette partie envahie par la végétation est à ciel ouvert. Des arches mènent de la cour au foyer, à la bibliothèque et à l'autel de Shub-Niggurath. Une série d'imposantes marches en pierre conduit au toit.

Des plantes rampantes malades couvrent le sol et remontent sur les murs. Des troncs rabougris et déformés surgissent çà et là, des fleurs et des herbes souffreteuses se livrent une lutte acharnée pour conquérir le peu d'espace restant. Au centre est installé un grand bassin de marbre, sec et fissuré, aux bords enduits d'une couche gluante laissée au fil des siècles par les oiseaux. Le tapis dense de végétation qui couvre le sol ralentit les rêveurs qui ne peuvent plus se déplacer qu'à 6.

En traversant la cour, les visiteurs découvrent un amas d'os blanchis pris dans les plantes grimpantes. Un examen plus approfondi permet de constater qu'ils sont d'origine humaine. Au même moment, les végétaux attaquent les rêveurs qui parviennent à fuir la cour s'ils réussissent un jet d'Esquiver ; autrement ils sont saisis.

L'autel de Shub-Niggurath

Cette pièce caverneuse est froide et humide, et l'odeur pestilentielle de la décomposition épaissit l'air. La haute silhouette d'une bête noire munie d'innombrables gueules d'où s'écoule de la vase, de tentacules ondulantes et de sabots étincelants, se dresse au fond. Elle mesure quelque neuf mètres. Des traînées de fumée noire tourbillonnent et ondoient autour de sa base. Les bras du monstre s'agitent lentement dans l'air avec de grands grincements, conduits par un ensemble complexe de poulies, de tringles et de pistons. Une fosse immense, d'une douzaine de mètres de diamètre, s'ouvre devant la représentation hideuse.

La vision de cette statue coûte aux rêveurs 1/1D4 points de SAN. S'ils réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils identifient Shub-Niggurath, le Bouc Noir, et perdent encore 1/1D4 points de SAN.

Du puits sans fond s'élève la puanteur de la mort et de la pourriture. Une chute entraîne la perte indéfinie de la forme onirique de l'investigateur concerné, bien qu'il continue d'exister dans le monde réel. Elle tombe dans un lieu terrible du Monde Inférieur ; il faut la retrouver et la sauver avant que ce personnage puisse de nouveau participer à des aventures dans les Contrées du Rêve. Le Gardien devra régler lui-même cette situation dont le traitement n'entre pas dans le cadre de ce scénario.


L'autel de Shub-Niggurath

Une pierre imbibée de sang, posée sur le bord du puits, sert d'autel pour les sacrifices de la démente. Elle évoque ainsi de Sombres Rejetons après avoir accompli les rites appropriés.

Une aura maléfique d'origine étrangère imprègne la pièce et trouble ceux qui y pénètrent, à l'exception des êtres malveillants et des déments. La réussite d'un jet de POU x 5 est impérative pour ne pas se laisser affecter par cette influence négative. En cas d'échec, le rêveur est brusquement en proie à une terreur qui le réveille et l'oblige à fuir sa chambre au plus vite.

Si les visiteurs profanent cette pièce, en particulier l'autel ou la statue, ils récupèrent 1D4 points de SAN, mais il y a 20 % de chances qu'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath sorte du puits afin de détruire les mortels imprudents.

SOMBRE REJETON DE SHUB-NIGGURATH

FOR 47	CON 21	TAI 46	INT 17
POU 11	DEX 18	PV 33	Déplacement : 8

Armure : Aucune, mais les armes à feu infligent des dommages minimaux. Les Sombres Rejetons sont insensibles aux dommages provoqués par les explosions, la chaleur, l'électricité, les acides ou le poison.

Armes : Tentacules 80 %, 4D6 + Absorption de FOR.

Compétences : Discrétion 60 %, Se Cacher dans les Bois 80 %.

Perte de SAN : 1D3/1D20

La chambre

Cette pièce est la seule du couvent à montrer des signes de fréquentation ; la couche de poussière, de toiles d'araignées et de crasse est nettement plus réduite qu'ailleurs. Des centaines d'oreillers sont éparpillés sur un sol couvert de tapis tandis que des tentures de soie couvrent les murs. Quelques bougies fournissent un maigre éclairage ; les ombres étranges qu'elles projettent dansent autour des rêveurs qui se faufilent à l'intérieur de la chambre. Un lit géant aux draps de soie souillés se dresse contre le mur du fond.

C'est l'endroit le plus propice à une rencontre avec la Sorcière ou la Putain. Quand elle est là, c'est en compagnie d'une de ses victimes, et le couple est plongé dans des ébats passionnés. Plusieurs de ses "serviteurs" sont présents — des zombies muets, indifférents, vêtus en religieuses, prêtres, évêques et cardinaux de l'Église Catholique Romaine. Ils accomplissent diverses tâches, comme rafraîchir les amants à l'aide d'immenses éventails en plume, verser du vin, préparer des fruits. Les domestiques n'entreprennent rien contre les intrus — même en cas de provocations — ni ne manifestent le moindre signe d'inquiétude s'ils les repèrent. Ces automates n'existent que pour servir la sœur.

La réserve

Lorsqu'ils pénètrent dans cette pièce, les rêveurs sont assaillis par la puanteur écœurante de la décomposition. C'est ici que la Sorcière conserve les morceaux prélevés sur ses malheureuses victimes. Des membres découpés sont suspendus à des crochets, des torses sont empilés contre un mur, un tas de têtes humaines occupe un coin. Des organes génitaux masculins sont exposés dans des jarres remplies de formol, stockés dans d'innombrables tiroirs de bois ou comprimés dans des livres gros et lourds. Ce spectacle coûte 1/1D6 points de SAN.

La salle du Golem

Dans cette salle, la Sorcière travaille à la création de l'amant de ses rêves, le Golem du Désir. Un corps humain, boursouflé et décomposé, repose sur une dalle de pierre occupant une position centrale. Un examen plus approfondi révèle qu'il est en réalité constitué d'un amalgame de morceaux, de membres et d'organes grossièrement cousus ensemble, de façon à former un homme possédant bouches, mains et autres appendices en

quantité. Un nuage de mouches vertes bourdonne au-dessus de lui et des vers gras et aveugles parcourent sa chair pourrie. La vue du corps de ce Golem hideux mais figé coûte 1/1D6 points de SAN.

Lorsque le monstre sera achevé, il sera déposé sur l'autel de Shub-Niggurath où, après d'abominables rites, l'esprit du Dieu Extérieur insufflera la vie dans sa masse inerte. Le Golem animé servira alors de compagnon permanent à la nonne onirique et assouvira ses désirs obscènes.

C'est au Gardien de décider si la Sorcière et la Putain ont le temps d'achever leur création et de lui donner vie. Lorsqu'elle attaque, cette créature charnelle se sert de ses multiples mains pour malmener sa victime, tout en la mordant avec ses six bouches. Une morsure réussie lui permet de s'accrocher à elle et de la marteler automatiquement.

La chambre d'ami

C'est l'endroit où séjournent les invités "spéciaux" du couvent. Il peut s'agir de Goules ou de toute autre créature qui convient au Gardien. La chambre est actuellement vide, mais il y règne un étrange relent.

Le toit

Le toit du couvent permet de découvrir un panorama exceptionnel qui englobe une grande partie de l'île d'Oriab, le lac de Yath jusqu'à Baharna et la mer au-delà. Au-dessus, la nuée de Byakhees jacassants tournoient et plongent en quête des bouts de chair et d'os que la Sorcière leur donne comme nourriture. Un grand seau posé non loin est rempli de morceaux de chair, figés dans du sang coagulé. Les Byakhees attaquent tous ceux qui se montrent hormis leur protectrice. Les rêveurs peuvent échapper à ces bêtes horribles en réussissant des jets d'Esquiver.

BYAKHEE

	1	2	3	4	5	6
FOR	17	22	11	18	17	10
CON	12	8	8	10	16	10
TAI	21	13	15	17	20	13
INT	12	8	15	11	11	8
POU	15	15	15	13	12	10
DEX	14	15	12	14	13	12
SAN	16	10	11	13	18	11
PV	16	10	11	13	18	11

Déplacement : 5/20 en vol

Armure : 2 points.

Armes : Griffes 35 %, 1D6 + 1D6 ; Morsure 35 %, 1D6+1D6 plus absorption de sang.

Compétences : Écouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de SAN : 1/1D6.

Le sous-sol

La Sorcière garde dans les vingt cellules de cette zone humide et froide les jeunes prisonniers dont la Putain s'est lassée. Certains de ces malheureux sont encore indemnes, mais la plupart sont déjà passés entre les mains de la Sorcière et ont perdu deux ou trois membres en même temps que leur raison. Certaines geôles n'abritent plus que des masses de chair frémissantes, à demi-conscientes, ressemblant à de petits Shoggoths — les restes pitoyables de jeunes hommes attirés hors de Baharna. La vue de ces écœurantes masses palpitantes coûte 1/1D6 points de SAN. Si les rêveurs s'approchent d'une de ces cages, son occupant roule tristement sur le sol pour s'approcher de la porte verrouillée et se met à geindre et à gémir. S'il parvient à s'accrocher à un des visiteurs, celui-ci ne peut s'en libérer qu'en réussissant une lutte de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Les choses de chair ont une FOR de 3D6.



Le Golem du Désir

Les portes des cellules sont fermées à clé, et les clés introuvables. Les rêveurs peuvent en ouvrir une à la fois par la réussite d'un jet de Serrurerie ou d'un jet de Mécanique réduit de moitié. Il y a 1D10+3 prisonniers, dont quelques-uns réduits à l'état décrit plus haut. S'ils sont libérés, ils tentent de s'enfuir mais les plus mutilés ne peuvent gravir les marches. Ils se roulent sur le sol humide, poussent des gémissements et des cris déments, ce qui risque d'attirer une attention non souhaitée sur cette zone.

De nombreux instruments de torture, des inventions de la Sorcière, sont accrochés aux murs ; elle s'en sert pour extraire de ses victimes des morceaux de chair, des os et divers organes. Quelques-uns de ces appareils font partie du matériel classique, les autres sont d'une nature totalement inconnue.

Les catacombes

Ce labyrinthe sinueux de passages tortueux s'étend à l'infini sous le sol et donne accès à n'importe quel endroit d'Oriab. Des milliers de niches pleines de squelettes sont creusées dans les murs des tunnels, la plupart des os ont été rongés par des Goules. Ces catacombes sont d'une complexité inimaginable ; les rêveurs qui s'y engagent assez profondément pour perdre l'entrée de vue courent le risque de se perdre. Seule la réussite d'un jet de Suivre une Piste leur permet de regagner leur point de départ. Sinon, ils sont condamnés à errer dans les tunnels en effectuant toutes les heures des jets de Chance, réduite de moitié, afin de trouver une sortie. Chaque échec au jet de Chance provoque la perte de 1D2 points de SAN. Si le Gardien le désire, les errants peuvent tomber sur un groupe de 1D6 Goules en quête de nourriture.

Vaincre la Putain

Tôt ou tard, les rêveurs devraient comprendre qu'ils ne résoudront pas le problème par le seul usage de la force — peut-être sera-t-il nécessaire qu'ils subissent une ou deux rencontres désastreuses avec la Sorcière ou la Putain avant que cela ne leur devienne évident. Il leur faut trouver une autre solution.

La nonne pervertie rentre chez elle

Si les visiteurs s'infiltrent dans le Sombre Couvent et patientent dans l'ombre, ils finissent par apercevoir la Sorcière (ou la Putain) qui se dirige vers le sous-sol. La femme descend les marches en bâillant abondamment et paraît tellement ensommeillée qu'elle semble ne pas pouvoir garder les yeux ouverts. La forme onirique de la sœur est si fatiguée qu'elle ne se soucie pas d'attaquer ceux qui la suivent. Elle ne s'arrête pour combattre que si elle est elle-même attaquée.

Après avoir parcouru les catacombes pendant plusieurs minutes, elle arrive devant une petite salle construite avec des matériaux du monde normal, de la pierre et du ciment. Les rêveurs qui empruntent après elle un escalier voisin se retrouvent au rez-de-chaussée d'un bâtiment qui ne ressemble en rien au Couvent Onirique. Cet endroit plus petit, plus étincelant et plus moderne possède de nombreuses fenêtres. Des religieuses vêtues de l'habit traditionnel y habitent. Elles ne remarquent ni l'arrivante ni les visiteurs, qui d'ailleurs constatent qu'elles n'ont aucune substance et qu'elles passent au travers eux, tout comme à travers celle qu'ils filent. Ils ne peuvent communiquer avec les sœurs ni agir sur elles.

La Sorcière remonte un long couloir et pénètre dans la cellule d'une religieuse endormie, une vieille femme obèse qui dort sur le dos et ronfle bruyamment. Elle s'approche du lit et s'y allonge, se fondant dans la femme assoupie qui réagit faiblement, se tourne et renifle sans se réveiller. S'ils attendent son réveil, elle suit sa routine matinale sans qu'il n'y ait rien de suspect dans ses activités. L'examen des papiers et des objets personnels posés sur la table révèle qu'il s'agit de sœur Évangéline.

Les rêveurs ont le loisir d'explorer le couvent autant qu'ils veulent et même de sortir du bâtiment. Ils se retrouvent alors à Kingsport, à l'extérieur du couvent installé derrière l'église de Saint-François sur Ward Street. Le fait qu'ils soient toujours en train de rêver leur interdit de faire quoi que ce soit. Ils doivent, soit rentrer au Couvent Onirique, soit trouver un moyen de se forcer à se réveiller.

Le couvent de Kingsport

Le couvent dépend de l'Église catholique de Saint-François de Kingsport et abrite une douzaine de religieuses. Mère Donna Macelli, une femme d'une soixantaine d'années, assure la direction de la communauté. Les investigateurs qui viennent rendre visite à sœur Évangéline doivent d'abord la rencontrer. Bien qu'elle accepte qu'ils aient un bref entretien avec la vieille sœur, il est peu probable qu'elle aille à l'encontre de ses habitudes pour aider les visiteurs s'ils échouent à un jet de Persuasion ; les catholiques bénéficient d'un bonus de vingt points. Sans réussite à ce jet, elle rejette toute demande de visite de la cellule de la nonne et ne révèle rien de son histoire — bien qu'elle connaisse l'épisode dramatique concernant Vittorio. Mère Macelli suggère aux investigateurs de discuter avec le père Alighiero, de l'église voisine.

Des secrets dans une cellule

Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la cellule de sœur Évangéline, ils découvrent dans sa simple coiffeuse une vieille photographie attachée à un paquet de lettres. Le portrait défraîchi et fripé représente un beau jeune homme aux cheveux noirs et épais, et une belle jeune fille, aucun des deux n'ayant plus de vingt ans. Les lettres datent d'il y a près de cinquante ans. Écrites en italien, elles sont toutes signées "Avec tout mon amour, Vittorio". S'ils peuvent les lire (ou se les faire traduire), ils apprennent qu'il s'agit de billets d'amour envoyés à une jeune Évangéline il y a bien longtemps. Le plus récent remonte au 17 avril 1878. Une coupure de journal, toute cassante, est perdue dans le courrier. C'est une notice nécrologique concernant Vittorio Pescarra, perdu en mer durant une sortie de pêche et datée du 4 mai 1878. D'après les lettres, les deux jeunes gens avaient prévu de se marier.

Le plus important est que Vittorio mentionne plusieurs fois dans sa correspondance un rêve récurrent qu'il a fait sur une cité fabuleuse de diamants et d'albâtre, avec ses rues d'eau : "un lieu où le soleil se couche à l'infini". Il déclarait que s'il pouvait trouver cette cité, il y emmènerait Évangéline pour qu'ils y vivent éternellement. Si les investigateurs ont déjà visité Zais, la ville des Contrées du Rêve, ils reconnaissent immédiatement la description de Vittorio. Sinon la réussite d'un jet de Savoir Onirique leur permet de l'identifier, ou encore le capitaine Hanna peut les renseigner.

Le père Alighiero

Le père Dario Alighiero est le prêtre de l'église de Saint-François et le confesseur de sœur Évangéline. Il a entendu maintes fois le récit de ses rêves coupables, mais au vu de son âge et de son existence autrement irréprochable, il pense que ces songes n'ont guère de conséquences.

Il se montre amical envers les investigateurs et leur parle volontiers de la vie tranquille et exemplaire de la religieuse. Il leur raconte comment elle a pris le voile peu après avoir perdu son unique amour, se retirant ainsi des chagrins du monde extérieur. Elle suit les préceptes de sa religion et se confesse au moins une fois par semaine, le vendredi après-midi.

Le prêtre ne révèle en aucun cas ce que la nonne lui a avoué à ces moments-là. Il est tenu par le secret de la confession et seules des circonstances vraiment exceptionnelles pourraient le faire changer d'avis.

Malgré tout ce que cela a d'improbable, on peut imaginer que des investigateurs s'arrangent pour remplacer le père Alighiero dans le confessionnal et prennent ainsi connaissance

des secrets de sœur Évangéline. Cependant, ils ne peuvent atteindre ce résultat sans enfreindre quelques lois. Ils risquent alors l'arrestation — quoique cela ne les empêcherait pas de poursuivre leurs aventures oniriques depuis leurs cellules.

Résoudre l'énigme

La solution la plus simple pour soulager Baharna des méfaits de la Putain consiste à assassiner la vieille religieuse, ce qui met une fin immédiate à ses rêves. Cependant, ce n'est peut-être pas la meilleure méthode, car elle entraîne une perte de 1D10 points de SAN et presque à coup sûr l'arrestation et la condamnation. "Les tueurs de nonnes sur la chaise électrique !" n'est certainement pas le genre de gros titre dans lequel veulent se voir les investigateurs.

S'ils ne parviennent pas à concevoir comment résoudre le problème de Baharna, des jets de Psychologie, Psychanalyse ou même d'Idée leur procurent les indices nécessaires. Avec un jet réussi, ils déterminent que sœur Évangéline doit ses souffrances à son chagrin d'amour et que ses fantasmes des Contrées du Rêve sont un reflet déformé de la frustration qu'a entraînée la disparition de Vittorio. La meilleure technique consiste à trouver comment réunir les deux amants.

Chercher Vittorio

Un indice figurant dans les lettres de Vittorio peut inciter les rêveurs à visiter la ville de Zais. S'ils interrogent les gens de Baharna, et même le capitaine Hanna, personne ne reconnaît ce prénom. Mais s'ils racontent l'histoire du pêcheur disparu, ils obtiennent des renseignements utiles. Dans la ville de Zais, leur dit-on, vit un homme nommé Ghaston, le Pêcheur en Larmes. On sait peu de choses sur lui, si ce n'est qu'il est originaire du monde réel, mais qu'il vit en permanence dans les Contrées du Rêve. Ce personnage tragique a presque tout oublié de son passé ou de la raison de sa présence en ces lieux.

Si les rêveurs désirent se rendre dans la lointaine Zais, ils doivent louer des places sur un bateau du port ou demander l'aide du capitaine Hanna, lequel entreprend volontiers le long voyage vers l'ouest, car cette ville se trouve à l'extrémité opposée de la Mer Cerenérienne. Il connaît la route et son bateau est prêt à appareiller.

La cité de Zais

Zais, un port maritime, est un site magnifique d'albâtre et de diamants. Les rues sont formées de rivières que franchissent des ponts sculptés de fées et de démons. La ville vit dans un coucher de soleil permanent — le jour et la nuit n'existent jamais vraiment. Ses habitants ont la peau claire et les cheveux foncés. Ils sont dirigés par un roi dont la fille, Nathicana, serait la plus belle femme au monde. Une marine modeste mais vigilante protège la cité fabuleuse des pirates et des voleurs. Le crime y est quasiment inconnu.

Les visiteurs découvrent une métropole chaleureuse et amicale, ils font de merveilleux repas à base de crustacés et de fruits de mer étonnants (qui constituent une des principales exportations locales). Ils peuvent se promener dans les marchés, apprécier les épices et les encens parfumés, les soies délicates et les pierres précieuses taillées de manière compliquée, vendus dans des échoppes propres et soignées.

Les questions sur Vittorio ne déclenchent que des regards perplexes, mais si les rêveurs citent le nom de Ghaston, ils obtiennent une réponse immédiate. On leur conseille de se rendre au Pirate Céleste, une petite auberge.

Le Pirate Céleste

Ancré au large, le Pirate Céleste est en réalité un vieux bateau transformé en taverne. Il appartenait autrefois à la puissante marine serranienne, qui navigue encore dans les cieux des Contrées du Rêve. C'est un superbe vaisseau blanc aux puissants mâts gréés de voiles de soie que décorent des disques solaires dorés.

Sashona, sa belle propriétaire, peut aider les rêveurs. Elle leur indique qu'elle connaît Ghaston, le Pêcheur en Larmes ; il vient souvent dans son établissement, au moins une fois par semaine, savourer une chope de grog lhoskien et un repas de crustacés et de fruits de mer aromatisés d'épices de Gak. Elle ne sait pas grand-chose sur lui, si ce n'est qu'il est très calme et toujours seul. Il se montre cordial et poli quand on lui adresse la parole, mais ne prend jamais l'initiative de la conversation. Certains prétendent qu'il souffre d'un chagrin d'amour.

Sashona ne sait pas quand Ghaston doit venir. Cependant, si les rêveurs désirent attendre, ils peuvent louer des chambres. Il y a 10 % de chances, cumulatives, par jour que Ghaston apparaisse au Pirate Céleste.

Ghaston

Lorsque celui-ci pénètre dans la taverne, les rêveurs le reconnaissent instantanément comme étant l'homme de la photographie. Il ne paraît guère plus âgé, bien que sa chevelure noire et épaisse s'orne de quelques mèches argentées. Il ne peut les croire s'ils tentent de lui expliquer la tragédie qui frappe Baharna, car il refuse d'admettre l'idée que sa chère Évangéline puisse faire de telles choses. Toutefois, s'ils lui récitent des extraits de ses propres lettres d'amour (jet d'INT x 3 pour s'en souvenir), il finit par accepter les faits. Il veut bien les accompagner sur l'île d'Oriab. Il peut également y être emmené contre son gré.

Les retrouvailles

Les rêveurs, accompagnés de Ghaston, doivent retourner au Sombre Couvent et y attendre le retour de son habitante. La forme onirique d'Évangéline ne se montre pas avant 1D6 jours, et chaque jour passé à attendre dans cet endroit horrible et sinistre coûte 1/1D3 points de SAN. S'ils connaissent assez bien les lieux, il leur est facile d'en éviter les dangers.

Évangéline revient sous l'aspect de la hideuse Sorcière — ou bien de la Putain — en compagnie de son Golem du Désir qui est maintenant vivant. Si elle ne voit pas Ghaston, elle attaque les rêveurs avec des armes et des sortilèges. Quand elle découvre enfin le Pêcheur, elle s'arrête, figée sur place, et fixe pendant un temps le visage familier, puis elle se met à hurler et à se battre la poitrine. Le bâtiment commence à trembler et à se désagréger, les Byakhees s'enfuient, l'autel de Shub-Niggurath s'effondre dans la fosse obscure et les plantes tueuses se flétrissent et meurent. Le mal qui a maintenu le couvent pendant si longtemps s'écroule maintenant sur lui-même tandis que la sorcière vacille et se divise en trois.

Trois personnes se dressent devant les rêveurs : la Sorcière, la Putain et sœur Évangéline, toute éberluée. Les deux premières font mine d'attraper Ghaston mais elles se dissolvent avant d'achever leur geste et laissent la religieuse toute seule, laquelle se transforme en la jeune fille qu'elle était autrefois. Elle embrasse Vittorio en pleurant et le couple est enfin réuni. La scène s'efface progressivement tandis que les visiteurs se réveillent.

Les fruits de leur travail

Si les rêveurs résolvent le problème de la Putain de Baharna en réunissant Évangéline et Vittorio, accordez à chacun d'eux 1D10+2 points de SAN, plus toutes les récompenses qui leur ont été promises par le Haut Conseil. S'ils ne parviennent pas à les

rassembler mais qu'ils chassent définitivement la Sorcière et la Putain des Contrées du Rêve, accordez-leur 1D6 points de SAN.

Dans le premier cas, lorsque les investigateurs reviennent dans le monde réel, ils apprennent que sœur Évangéline est morte paisiblement dans son sommeil la nuit précédente. Ils peuvent assister aux funérailles s'ils le désirent.

Caractéristiques

SŒUR ÉVANGÉLINE, 71 ans, gentille nonne

FOR 6	CON 6	TAI 15	INT 17	POU 11
DEX 3	APP 9	ÉDU 10	SAN 55	PV 11

Compétences : Anglais 25 %, Chant 80 %, Italien 75 %, Jardinage 75 %.

LA PUTAIN, garce voluptueuse

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 17	POU 25
DEX 15	APP 18	ÉDU 10	SAN 0	PV 13

Armes : Couteau 45 %, 1D4+2 ; Ongles des mains 60 %*, 1D2.
* Sur un empalement, elle arrache les yeux de son adversaire de leur orbite. Lorsque le malheureux aveuglé revient dans les Contrées du Rêve, ses yeux ont miraculeusement retrouvé leur place.

Compétences : Baratin 70 %, Écouter 30 %, Esquiver 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Psychologie 55 %, Rêver 85 %, Savoir Onirique 80 %, Séduction 75 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Sortilèges : Invisibilité, Servage, Souffle Stupéfiant.

LA VIEILLE SORCIERE, terrible tortionnaire

FOR 13	CON 12	TAI 16	INT 17	POU 25
DEX 9	APP 3	ÉDU 10	SAN 0	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hache de Bûcheron 40 %, 1D8+2+ bd ; Nerf de bœuf 50 %, 1D3.

Compétences : Écouter 30 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Psychologie 40 %, Rêver 85 %, Savoir Onirique 50 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Sortilèges : Appeler Shub-Niggurath, Apporter la Pestilence, Cascades de Florin, Éviscération, Folie Furieuse, Invoquer une Épidémie, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Pétrification d'Eanore, Vent Viride.

Perte de SAN : 0/1.

CAPITAINE HANNA, vieux loup de mer

FOR 15	CON 10	TAI 15	INT 11	POU 12
DEX 12	APP 12	ÉDU 7	SAN 60	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Gaffe 60 %, 1D6+2 + bd.

Compétences : Baratin 50 %, Canotage 75 %, Écouter 35 %, Grimper 45 %, Marchandage 45 %, Nager 50 %, Navigation 75 %, Naviguer à la Voile 95 %, Piloter un Bateau 80 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Sortilèges : Contacter Lobon.

OISEAU MAGAH, compagnon du Capitaine

FOR 2	CON 6	TAI 1	
POU 9	DEX 21	PV 3	Déplacement 10 en vol.

Armure : Néant.

Armes : Coup de Bec 40 %* 1D3.
* Un Coup de Bec atteint automatiquement une cible hypnotisée.

Perte de SAN : Néant.

LE CONSERVATEUR, une énigme

FOR 5	CON 20	TAI 8	INT 16	POU 22
DEX 6	APP 10	ÉDU 19	SAN 66	PV 14

Armes : Saisie (automatique), absorption de 1D10 points de POU.

Compétences : Écouter 50 %, Histoire 90 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Persuasion 50 %, Psychologie 75 %, Savoir Onirique 33 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Sortilèges : N'importe lequel voulu.

GHASTON (VITTORIO PESCARRA), le Pêcheur en Larmes

FOR 16	CON 12	TAI 14	INT 13	POU 7
DEX 14	APP 17	ÉDU 7	SAN 45	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Couteau 40 %, 1D4+2 + bd.

Compétences : Canotage 75 %, Écouter 45 %, Nager 45 %, Naviguer à la Voile 45 %, Piloter un Bateau 50 %, Premiers Soins 40 %, Savoir Onirique 45 %, Trouver Objet Caché 40 %.

LE GOLEM DU DÉSIR, partenaire pervers

FOR 18	CON 20	TAI 19	INT S	POU 6
DEX 6	APP 3	ÉDU NA	SAN 0	PV 19

Déplacement : 6

Armure : 3 points de chair morte et décomposée.

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Maillet, 35 %, 2D8+1D6 ; 1D6 Morsures 45 %, 1D3.

Compétences : Écouter 30 %, Sexe 90 %, Trouver Objet Caché 30 %.

Perte de SAN : 1/1D8.



Bénis soient les enfants et les bêtes

Cette aventure est marquée par l'enlèvement d'un ou de plusieurs enfants d'Arkham, où elle commence, avant de se poursuivre à Falcon Point, un petit village de pêcheurs proche d'Innsmouth la maudite. Pour les besoins du scénario, certains investigateurs doivent connaître Arkham et son passé récent. Une équipe ne comprenant que des étrangers devra prendre le temps de se mettre au courant des dernières affaires.

Les personnages peuvent appartenir à un service de police ou, hypothèse plus probable, être des détectives privés engagés par les parents en détresse. Ils peuvent aussi être d'anciennes connaissances ou des relations d'affaires du millionnaire Charles Anderson, père d'un des enfants capturés, ou de son hôte à Arkham, Robert Beckworth, un homme d'affaires du cru. Les investigateurs peuvent aussi s'intéresser à l'histoire par curiosité, compassion pour l'enfant enlevé ou intérêt pour la forte récompense offerte par le millionnaire.

Informations destinées aux investigateurs

Les investigateurs de la région connaissent déjà la plupart des informations suivantes. Les autres les apprennent en se

Profond et enfant

renseignant autour d'eux et en consultant les archives des deux journaux locaux.

Charles Anderson, un riche industriel new-yorkais, est en ville pour étudier la possibilité d'implanter à Arkham une usine pour l'instant en projet. Il espère des avantages fiscaux et un changement du P.O.S. en échange des emplois qualifiés et non-qualifiés qu'il se propose de créer et de l'augmentation de la masse fiscale qui en découlerait. Des détails de ce projet figurent dans les éditions récentes de l'*Advertiser* et de la *Gazette* (voir l'Aide de Jeu n° 2).

Pendant son séjour, Anderson a travaillé dans des bureaux prêtés par Robert Beckworth dans le Tower Building. Durant cette période, son épouse, June, a été de toutes les réunions mondaines. Le couple a été reçu par la haute société d'Arkham et on a pu voir à plusieurs occasions l'homme d'affaires au très chic Miskatonic Club, encore une fois comme invité de Robert Beckworth. Bien que le kidnapping ait mis fin à la vie mondaine des Anderson, l'industriel assiste encore à d'importantes réunions d'affaires.

Informations réservées au Gardien

Le jeune Carter Anderson a été enlevé sur l'ordre d'Harold Snowden, un pasteur baptiste défroqué, allié dément des Profonds. Autrefois pasteur de la Première Église Baptiste d'Arkham, il vit maintenant à Innsmouth au milieu des hybrides et autres horreurs de cette ville.

Snowden était autrefois aimé et respecté, mais les soupçons s'amassèrent autour de lui quand des rumeurs commencèrent à circuler, l'accusant d'avoir abusé d'un des jeunes élèves du catéchisme. Le garçon, Danny Ames, incriminait Snowden d'attentat à la pudeur, croyait-on. Le coupable était en réalité l'oncle du garçon. Et c'était sa mère qui, pour protéger son frère, avait lancé l'histoire du comportement indigne du prêtre. Malgré ses vigoureux démentis et les nombreuses personnes qui le soutinrent, le poids de l'opinion publique était trop fort. Il démissionna bientôt "pour le bien de notre Église" et disparut moins d'une semaine plus tard après avoir chargé ses maigres possessions dans sa Ford. La voiture fut retrouvée abandonnée quelques mois plus tard, près de la côte au nord de Gloucester. Une lettre de suicide, signée de sa main, se trouvait à l'intérieur. Le corps ne fut jamais retrouvé.

Désespéré, il avait voulu en finir avec la vie et s'était jeté dans l'océan du haut des rochers. Alors qu'il allait trouver la paix et l'obscurité dans les flots glacés, il fut soudainement ramené à la surface et à l'air libre, poussé sur la berge et tiré sur les rochers avant de pouvoir enfin se retourner et d'avoir une chance de regarder le visage de son sauveur.

À cette vue, Snowden perdit ce qui lui restait de raison ; la face verte et écailleuse, les lèvres molles et les yeux protubérants, la créature ne pouvait pas être de ce monde. Le Profond était jeune, un des hybrides d'Innsmouth dont la transformation avait été précoce. Pour fuir la solitude dans la colonie de Y'hanthlei essentiellement composée d'adultes, cet adolescent passait ses journées à nager le long des côtes, à explorer cavernes et marais salants oubliés. Tombant par hasard sur Snowden en train de se noyer, c'est sans empressement ni grande émotion qu'il le ramena au rivage et lui sauva la vie. Snowden, lui, choisit de croire à une intervention divine.

L'ancien pasteur déménagea bientôt à Innsmouth où il commença une nouvelle vie loin d'Arkham et de ceux qui l'avait accusé d'un crime si terrible. Il devint membre de

L'enfant d'un industriel millionnaire disparaît dans les rues d'Arkham

Disparition sans doute criminelle du jeune fils de Charles Anderson

ARKHAM — Carter Anderson, 14 mois, fils de l'industriel new-yorkais Charles Anderson, a disparu hier après-midi. Les parents ont contacté la police quand ils ont constaté que l'enfant et sa nourrice, Miss Emily Langford, ne revenaient pas de l'église. Ils ont été vus pour la dernière fois dimanche matin alors qu'ils quittaient l'hôtel Miskatonic afin de se rendre à la Première Église Presbytérienne, située quelques rues plus loin, dans Saltonstall Street près de Boundary St. Ni l'un ni l'autre n'ont été vus pendant l'office et on pense qu'ils n'ont jamais atteint leur destination.

Le jeune Carter est le fils de Charles Anderson, l'industriel new-yorkais bien connu qui séjourne actuellement à Arkham. Celui-ci, accompagné de sa femme et de ses deux enfants, est installé à l'hôtel Miskatonic où il est l'invité de notre concitoyen Robert Beckworth. Mr. Anderson doit rencontrer à Arkham des investisseurs locaux qui espèrent l'amener à développer son futur projet industriel dans notre région.

L'enfant disparu est âgé de quatorze mois, cheveux blonds, yeux bleus. Il était vêtu d'un costume marin bleu et blanc quand il a été vu pour la dernière fois. Miss Emily Langford, la nourrice âgée de quarante-trois ans, mesure 1 m 58 pour un poids d'environ 70 kg. Cheveux châtains, yeux marron, elle portait une robe bleu marine et un chandail blanc. Le landau du gamin est en toile noire et à capote escamotable.

Aucune demande de rançon n'a été reçue. La police refuse d'exclure Miss Langford de la liste des suspects. "Tout le monde est suspect" aurait dit le commissaire Asa Nichols.

Toute personne susceptible d'apporter un témoignage est priée de contacter l'inspecteur chef Luther Harden.

Aide de Jeu n° 1 — article extrait de l'Arkham Advertiser ou de la Gazette du jour.

Peut-être un nouveau site industriel à Arkham

Anderson Electronics s'intéresse à la Nouvelle Angleterre

Charles Anderson, président d'Anderson Industries, a laissé entendre qu'il considérait désormais Arkham comme le meilleur emplacement possible pour sa nouvelle usine de pièces électroniques. Elle produira des lampes triodes et d'autres éléments de radiorécepteur pour répondre à la demande de cette industrie nouvelle en plein essor. Cette fabrique emploierait 120 personnes dès son ouverture pour aller jusqu'à 200 dans les deux ans. Anderson espère obtenir des contrats du gouvernement et fournir en pièces détachées les communications militaires sans fil. L'usine s'installerait sur la rive sud du fleuve Miskatonic, à l'est de la ville.

Le financier local Mr. Robert Beckworth a négocié avec Mr. Anderson ces derniers mois et assure la promotion d'Arkham comme meilleur site disponible. D'autres emplacements ont été considérés, tel que Houston au Texas et Charleston en Caroline du Sud.

Mr. Anderson est diplômé de l'*Harvard School of Business*, promotion de 1912. Pendant la guerre mondiale, il a servi son pays dans l'armée avec le grade de capitaine. En sus d'intérêts plus modestes, Anderson Industries possède à présent une usine de textile à New York, une fabrique d'avion dans le Connecticut et des intérets substantiels dans le pétrole de l'ouest du Texas.

Les Anderson vont rester à Arkham la semaine prochaine en tant qu'invités de Mr. Beckworth. Le couple réside habituellement à New York avec ses deux enfants, Margaret, 4 ans, et Carter, 1 an.

Aide de Jeu n° 2 — extrait de l'Arkham Advertiser ou de la Gazette - daté de 10 jours plus tôt

Choix du lieu

Harold Snowden, bien que purement humain, est un ami et allié des Profonds. Le scénario suppose qu'il habite toujours à Innsmouth, y conserve ses archives et passe régulièrement à la ferme de Falcon Point où il reste souvent la nuit. L'emplacement exact de sa maison n'est pas indiqué. Si le Gardien le souhaite, il peut le faire demeurer à Falcon Point et y placer ses archives, en particulier s'il ne possède pas le supplément *Évasion d'Innsmouth* (édité par Jeux Descartes) ou si la ville a déjà subi un raid du gouvernement fédéral et qu'il ne juge pas possible que Snowden y maintienne sa résidence. Dans ce dernier cas, Snowden vit en permanence à la ferme et garde ses archives dans des boîtes enfermées dans la caverne sous la maison de la plage.

l'Ordre Ésotérique de Dagon et prit part aux cérémonies où il introduisit même certains éléments du rite chrétien.

Mais il n'oubliait pas Danny Ames et sa situation déplaisante. Reprenant hardiment l'initiative, il se glissa discrètement dans Arkham et enleva le garçon pour le ramener à Innsmouth. Tout d'abord, Danny semblait effrayé par les créatures et personnages étranges d'Innsmouth (plutôt que par Snowden qu'il connaissait bien et appréciait). Mais bientôt sa peur s'estompa en s'apercevant que même les plus bizarres des créatures marines ne lui voulaient aucun mal.

Snowden fut frappé par l'aisance avec laquelle Danny s'adaptait à la présence de ses amis les Profonds, et par la manière dont les Profonds eux-mêmes semblaient s'habituer aux nouveaux venus comme lui ou Danny. Voilà pourquoi Dieu avait voulu le garder en vie. Il allait apprendre aux deux espèces à ne plus se craindre et à partager fraternellement la planète. Il décida que d'autres enfants seraient élevés comme Danny dans l'idée que les Profonds ne sont pas des monstres ni des ennemis, mais des égaux. Ainsi, devenus adultes, ces humains éclairés pourraient apporter au monde un message d'amour et de fraternité.

Bien que Danny Ames ait fini par devenir fou et qu'un autre enfant, un peu plus jeune, se soit noyé accidentellement, Snowden connaît la réussite avec ses autres protégés. Les quatre qu'il a avec lui, âgés de trois à dix ans, font tous preuve d'un comportement prometteur. Ils semblent à l'aise et heureux aussi bien en compagnie des humains que des Profonds. Carter Anderson, récemment kidnappé, est censé venir s'ajouter à la maisonnée, en même temps qu'une petite fille qui sera bientôt enlevée. Il sera le premier humain élevé par Snowden destiné à une position influente. Celui-ci est certain que lorsque Carter réapparaîtra, dans quelques années, il pourra prouver qu'il est l'héritier légal d'Anderson et ainsi occuper une position importante. Donna Segreto, la prochaine victime, sera préparée à devenir son épouse.

Carter Anderson a été kidnappé par deux gangsters de Boston, Nick Castle et Chalo Talamentes, payés pour ce faire par Snowden. Ils se cachent pour l'instant dans une maison abandonnée d'Arkham et préparent le second enlèvement. Carter est enfermé dans la cave pendant que les deux malfrats rôdent à la recherche de leur victime. Quand ils se seront emparés du deuxième enfant, ils contacteront Snowden qui quittera alors Falcon Point pour les récupérer. Les deux ravisseurs et leurs victimes seront conduits dans une ferme en dehors de Falcon Point où Snowden poursuit son expérience à long terme.

En l'absence de rançon, les policiers voient dans la nurse disparue le principal suspect et concentrent leurs efforts dans cette direction. Jusqu'à la découverte du corps de Miss Langford, ils ne porteront guère d'attention à toute autre théorie.

Le kidnapping

Miss Langford, très pratiquante, emmenait souvent les enfants Anderson à la messe dominicale. Ce dimanche, la fillette, Margaret, était un peu enrhumée et devait rester à la maison. Comme le soleil brillait, Miss Langford la borda chaudement et quitta l'hôtel pour promener Carter dans son luxueux landau. Ils se dirigèrent d'abord vers l'ouest pour ensuite tourner au sud et suivre West Street jusqu'à Washington Street où ils reprirent vers l'ouest, vers Boundary Street. Les deux ravisseurs les attendaient sur cette route déserte ; ils jaillirent des buissons avant que la nurse puisse appeler à l'aide. Empoignée par Talamentes, elle se débattit brièvement avant que Castle ne la frappe sur le crâne avec une branche, la tuant sur le coup. Son corps fut rapidement caché sous un tas de broussailles desséchées et le bébé emmené à la maison abandonnée. Le landau, voyant, fut démonté, emballé dans plusieurs boîtes et finit dans une décharge du voisinage.

Un deuxième kidnapping

Le second kidnapping a lieu trois ou quatre jours plus tard. Cette fois-ci, une fillette de trois ans, Donna Segreto, est enlevée alors qu'elle jouait sur le terrain derrière la maison de ses parents. Le seul témoin est un homme qui a vu une camionnette, en très mauvais état, quitter précipitamment une allée avoisinante.

Arkham

Les éventuels détectives doivent garder à l'esprit que dans les affaires d'enlèvement, les enquêteurs doivent faire preuve de la plus grande discrétion. Les kidnappeurs paniquent facilement et risquent alors de s'enfuir après avoir tué leur victime ou en l'abandonnant à son sort. Le Gardien doit inciter les joueurs à en tenir compte. Il se peut que le malheureux Anderson s'assure par une surveillance des investigateurs que rien n'est fait qui puisse mettre en danger le petit Carter. Si ceux-ci s'entretiennent avec Anderson ou son hôte Robert Beckworth, ils n'apprennent rien qui n'ait déjà été dit à la police et publié dans les journaux.

La police d'Arkham

Un investigateur muni des introductions nécessaires, qu'il ait des liens antérieurs avec la police ou qu'il soit recommandé par Anderson ou Beckworth, reçoit la coopération pleine et entière du commissaire Asa Nichols. Celui-ci veut retrouver l'enfant le plus vite possible.

Les investigateurs peuvent, par contre, connaître quelques difficultés dans leur relation avec l'inspecteur-chef Harden. Chargé de la direction réelle de l'enquête, il n'aime pas "les gens qui fourrent leur nez dans notre boulot". Il fait de son mieux pour retrouver Carter, mais n'a aucune piste valable. Ceux qui souhaitent obtenir sa coopération doivent d'abord gagner son respect.

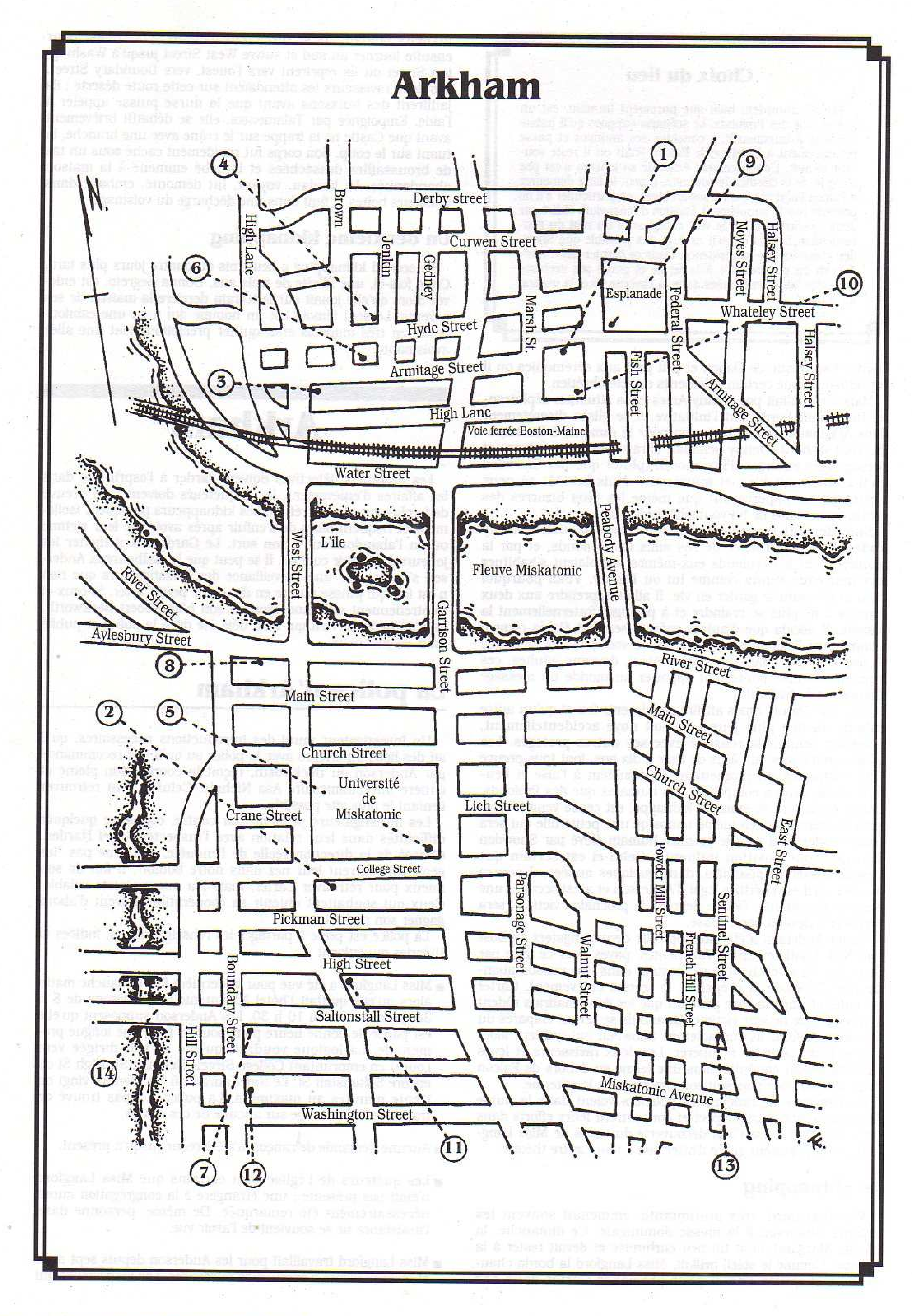
La police est prête à partager les renseignements, indices et théories qui suivent :

- Miss Langford a été vue pour la dernière fois dimanche matin alors qu'elle quittait l'hôtel Miskatonic aux environs de 8 h 30. La messe est à 10 h 30. Les Anderson supposent qu'elle est partie de bonne heure pour pouvoir faire une longue promenade. La logique voudrait qu'elle se soit dirigée vers l'ouest en empruntant College Street, Pickman St, High St ou encore Saltonstall St. Le trajet aurait dû lui prendre vingt ou trente minutes au maximum. La police n'a pas trouvé de traces de son passage sur aucune de ces routes.

- Aucune demande de rançon n'a été reçue jusqu'à présent.

- Les quêteurs de l'église sont certains que Miss Langford n'était pas présente ; une étrangère à la congrégation aurait nécessairement été remarquée. De même, personne dans l'assistance ne se souvient de l'avoir vue.

- Miss Langford travaillait pour les Anderson depuis sept mois et avait présenté d'excellentes références. Les inspecteurs qui



Arkham
1
9
4
Derby street
Brown
High Lane
Curwen Street
Jenkin
Gedney
6
Hyde Street
Marsh St.
Esplanade
Federal Street
Noyes Street
Halsey Street
10
Whateley Street
Halsey Street
Armitage Street
3
Fish Street
Armitage Street
High Lane
Voie ferrée Boston-Maine
Water Street
L'île
West Street
River Street
Peabody Avenue
Fleuve Miskatonic
Garrison Street
Aylesbury Street
River Street
8
Main Street
2
5
Main Street
Church Street
Church Street
Université de Miskatonic
Crane Street
Lich Street
College Street
East Street
Powder Mill Street
Parsonage Street
Pickman Street
Sentinel Street
High Street
Walnut Street
French Hill Street
Boundary Street
Saltonstall Street
Hill Street
14
Miskatonic Avenue
Washington Street
11
7
12
13

ont vérifié ces références confirment qu'elle a travaillé pendant neuf ans pour un couple new-yorkais qui a beaucoup apprécié ses services.

■ L'inspecteur-chef Harden cherche maintenant à remonter plus loin dans le passé de Miss Langford à la recherche d'un comportement suspect, sans succès jusqu'à présent.

Témoins possibles

Harden veut élargir l'enquête et interroger systématiquement toutes les personnes qui se trouvaient dans cette partie de la ville ce dimanche matin. Il tient à rassembler en priorité les témoignages des laitiers et des conducteurs de trolleys et de taxis. Des investigateurs rapides peuvent le précéder dans la recherche de ces témoignages.

Laiterie d'Arkham : Les bureaux de la laiterie sont installés sur River Street, entre West St et Boundary St. Il n'y a pas de livraison le dimanche matin ; ce n'est donc pas ici que l'on peut trouver des éléments nouveaux.

Compagnie des Trolleybus : Les bureaux de la compagnie se trouvent sur le côté sud de Town Square. Les quelques conducteurs qui travaillaient ce dimanche n'ont rien vu de suspect ; aucun d'eux ne se souvient d'une femme avec un landau.

Compagnie des Taxis d'Arkham : Le contrôleur Gregory Dahlberg tient un registre où figure le nom des chauffeurs de service ce matin-là. S'il le montre volontiers à la police, les particuliers doivent acquitter un "service forfaitaire" de 4 $ qui va directement dans la poche de Dahlberg.

Quatre conducteurs étaient en activité durant la période concernée : Brian Canfield, Paul Wyatt, Leon Ott et Danny O'Shea. Canfield, Wyatt et Ott ne savent rien, mais O'Shea se souvient d'une femme correspondant à la description de Miss Langford qui marchait sur Washington St, entre Garrison St et West St, vers 9 h 20. Elle poussait un landau identique à celui des Anderson.

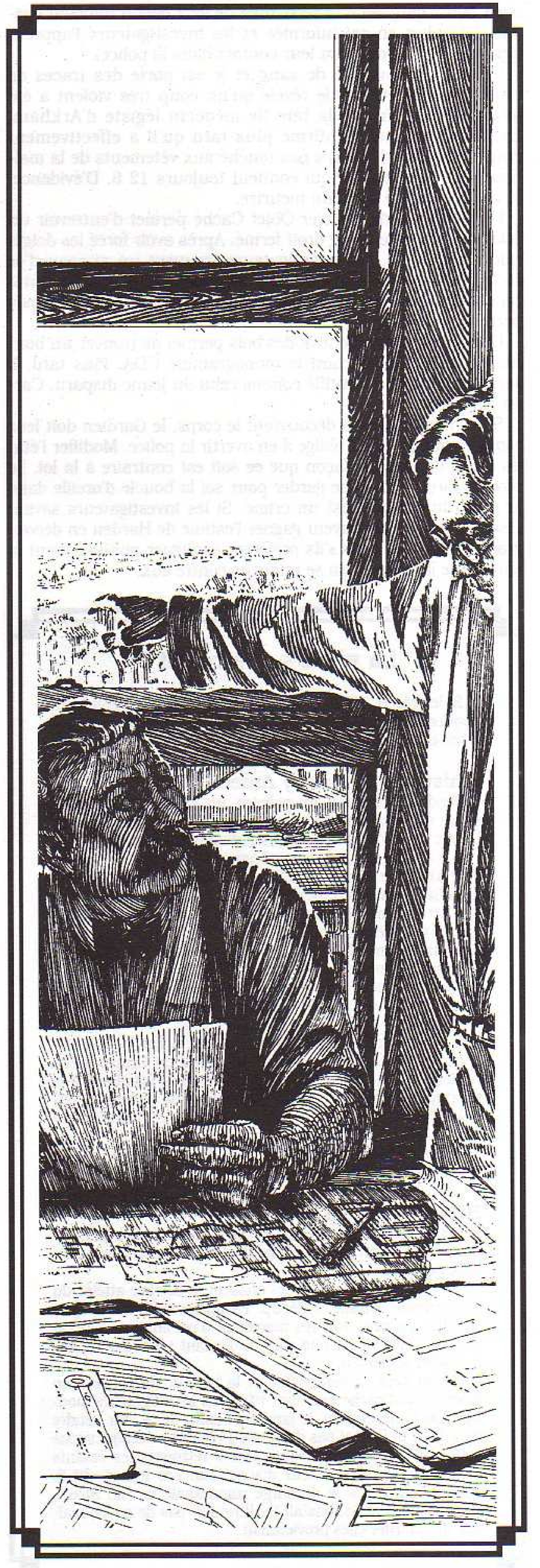
Si les investigateurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, un jet d'Idée réussi leur suggère de suivre le trajet emprunté par la nourrice à la recherche d'indices. Cela suppose une fouille complète des deux côtés des rues qu'elle a pu emprunter pour se rendre à la Première Église Presbytérienne.

Horrible découverte

Le corps de Miss Langford est caché dans le petit espace boisé à l'est de Boundary St, entre Washington St et Miskatonic St. Les investigateurs qui passent à proximité et ratent leurs jets de Trouver un Objet Caché sont, malgré tout, guidés par leur nez. Le cadavre est là depuis au moins une journée et commence déjà à se décomposer ; les vers y rampent par grappes. Ceux qui découvrent ce spectacle perdent 1/1D4 points de SAN (si les investigateurs ne trouvent pas le corps,

Légende du plan d'Arkham

1	Poste de police
2	Hôtel Miskatonic
3	Arkham Advertiser
4	Arkham Gazette
5	Bibliothèque de l'Université de Miskatonic
6	Tower Professional Building
7	Première Église Presbytérienne
8	Laiterie d'Arkham
9	Bureaux de la Compagnie des Trolleybus
10	Compagnie des Taxis d'Arkham
11	Club Miskatonic
12	Emplacement du cadavre
13	Maison des Segreto
14	Maison des kidnappeurs



Robert Beckworth et Charles Anderson

deux petits garçons à la recherche de leur ballon tombent dessus. La police en est informée et les investigateurs l'apprennent par les journaux ou leur contact dans la police).

La tête est couverte de sang et le sol porte des traces de lutte. Un examen rapide révèle qu'un coup très violent a été asséné à l'arrière de la tête (le médecin légiste d'Arkham, Ephraïm Sprague, confirme plus tard qu'il a effectivement entraîné le décès). On n'a pas touché aux vêtements de la malheureuse ni à son sac qui contient toujours 12 $. D'évidence, le vol n'est pas le motif du meurtre.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet d'entrevoir un éclat doré dans le poing droit fermé. Après avoir forcé les doigts raidis à s'ouvrir, les investigateurs trouvent un anneau d'or taché de sang. C'est une grande boucle d'oreille, lourde, plutôt celle d'un homme ; les oreilles de Miss Langford ne sont pas percées.

Une fouille plus attentive des bois permet de trouver un bonnet de bébé bleu portant le monogramme CDA. Plus tard, Il sera formellement identifié comme celui du jeune disparu, Carter Anderson.

Si les investigateurs découvrent le corps, le Gardien doit leur rappeler que la loi les oblige à en avertir la police. Modifier l'état du corps de quelque façon que ce soit est contraire à la loi. Le recel de preuve (comme garder pour soi la boucle d'oreille dans la main du cadavre) est un crime. Si les investigateurs savent rester élégants, ils peuvent gagner l'estime de Harden en découvrant le cadavre. Mais s'ils préfèrent souligner publiquement la lenteur de la police, cela se retourne contre eux.

La piste se refroidit ?

Si les pistes initiales ne donnent rien, les investigateurs risquent de se décourager. Le Gardien peut alors utiliser celles qui suivent à sa guise.

L'histoire de Danny Ames

Pendant l'enquête, un policier, un journaliste ou quelqu'un d'autre mentionne, à propos de kidnapping, "l'affaire Danny Ames" et attire l'attention d'un investigateur.

Il y a trois ans, un jeune homme d'environ 15 ans, fut découvert alors qu'il errait dans les bois au nord-est d'Arkham. Au début, personne ne le reconnut mais il finit par être identifié comme étant Danny Ames, disparu depuis plus de sept ans.

Il fut ramené chez ses parents mais ne recouvra jamais la raison. D'un caractère docile la plupart du temps, il était toutefois sujet à des accès de rage bestiale. On ne sut jamais où il avait passé les années écoulées depuis sa disparition.

À la mort de sa mère, il fut interné à l'asile psychiatrique d'État du Massachusetts, près de Danvers. La rumeur voulait qu'il l'ait tuée mais le décès fut classé à la rubrique accident. On pense que le père du garçon a quitté la région après le trépas de son épouse et l'internement de son fils.

Si les investigateurs souhaitent d'autres informations, ils en trouvent à l'Asile d'État.

Hiram la Récup

Cette piste mène directement à la cachette des kidnappeurs et ne devrait pas apparaître avant l'enlèvement du bébé Segreto.

Un jour, les investigateurs croisent la carriole attelée du "brocanteur" Hiram la Récup. Parmi les différents objets empilés, on peut voir les morceaux d'un landau. À l'examen, il s'agit bien d'une voiture d'enfant identique à celle de Carter Anderson.

Hiram aime la compagnie et la liqueur de pêche. Son discours lent cache un esprit vif. Si les investigateurs montrent de l'intérêt pour le landau, il offre de le leur vendre pour 2,50 $. Il n'est pas du genre à répondre aux questions mais s'il apprend qu'il peut aider à retrouver les enfants disparus, il se met à leur disposition. Les boîtes, dit-il, étaient empilées à la décharge communale de Hill Street, entre High St et Saltonstall St. Il ne sait pas de quelle maison du quartier elles proviennent.

Le deuxième kidnapping

Quelques jours plus tard, la fille de Joseph Segreto est enlevée alors qu'elle était seule sur un terrain derrière chez elle. Donna, âgée de 13 mois, jouait avec sa sœur de cinq ans, Maria. Celle-ci est retournée un moment à la maison, laissant la petite dans un bac à sable. À son retour, Donna avait disparu. Maria croit avoir entendu une voiture qui s'éloignait rapidement.

Les journaux relatent qu'un témoin s'est présenté spontanément un peu plus tard. Art Smith a relaté le départ précipité du quartier d'une vieille camionnette Ford en mauvais état, à l'heure du crime.

Si les investigateurs retrouvent Art (il est inscrit sur les listes électorales) et réussissent un jet de Persuasion, il leur raconte ce que la police n'a pas transmis à la presse. La camionnette a attiré son attention parce que le conducteur était "italien ou queq'chose comme ça ; il tenait un bandage ou un mouchoir plein de sang sur son oreille pendant qu'il conduisait". Art a vu la camionnette s'engager sur High Street, vers l'ouest.

Les kidnappeurs se cachent

Après leur second enlèvement réussi, Talamentes et Castle se cachent dans la maison de Hill Street. La camionnette est enfermée dans le garage et recouverte d'une bâche. Les deux malfrats contactent leur employeur à Falcon Point et attendent son arrivée. Snowden, accompagné par Oscar Wentorf, un hybride d'Innsmouth, se présente un ou deux jours après l'appel des gangsters et devrait précéder les investigateurs d'une heure ou deux. L'ancien pasteur aurait ainsi la chance d'échapper de justesse à leur intervention.

Jusque-là, les enfants restent dans la cave où les passants ne risquent pas d'entendre leurs pleurs pitoyables. Les gangsters se partagent le travail les concernant, la préparation des biberons, les changements de couches. De temps à autre, ils vont à l'épicerie du quartier pour acheter du lait frais, à tour de rôle.

La maison des ravisseurs

À l'examen des environs, une demeure à l'abandon, isolée et presque cachée par les arbres, attire l'attention des investigateurs. Un coup d'œil rapide permet de repérer des traces récentes de passage d'un véhicule dans l'allée.

Rappelez aux investigateurs d'humeur trop agressive que les auteurs du rapt ont déjà tué et tiennent probablement deux jeunes otages. S'ils vont directement à la porte d'entrée, ils risquent de mettre la vie des enfants en danger.

Mieux vaut obtenir du cadastre des renseignements sur cette maison ; ils apprennent qu'elle appartenait à un certain Kenneth Ross, un journaliste indépendant qui écrivait des histoires cynégétiques pour des magazines spécialisés. Il a été tué six ans auparavant pendant une chasse à l'ours dans les Rocheuses canadiennes. La maison n'a depuis plus été habitée. La compagnie de distribution électrique n'a jamais pris la peine de couper le courant, ce qui représente un attrait supplémentaire pour les ravisseurs.

La situation

Suivant l'efficacité des personnages et les souhaits du Gardien, les investigateurs manquent les kidnappeurs de quelques heures ou arrivent pour le départ de Snowden et des deux enfants. Quoi qu'il en soit, Snowden et Wentorf doivent s'échapper avec les enfants et regagner la sécurité de Falcon Point. Le sort de Castle et Talamentes dépend des circonstances. Les deux gangsters maudissent Snowden s'il les abandonne, mais ils préfèrent se battre plutôt que d'être jugés pour

Le repaire des kidnappeurs



meurtre et enlèvement. Si possible, ils battent en retraite vers le garage pour fuir avec la camionnette, après avoir défoncé les portes du garage. S'ils sont bloqués dans la maison, ils ouvrent un feu nourri sur les investigateurs pour les clouer sur place et protéger la fuite de Snowden.

En cas de fusillade prolongée, la police surgit rapidement et conclut l'affaire d'une manière ou d'une autre. Même si la bataille est de courte durée, elle arrive peu de temps après et prend l'affaire en main.

Il se peut aussi que Snowden et Wentorf aient déjà ramené les enfants et les malfrats à Falcon Point. Cette option évite les contacts entre la police et les criminels et laisse plus de liberté d'action aux investigateurs, particulièrement en ce qui concerne la fouille de la maison.

La maison

La maison, modeste, ne comprend qu'un rez-de-chaussée et une petite cave. Un garage pour un unique véhicule lui est attenant. La pelouse qui entoure la construction est envahie par les mauvaises herbes. On peut encore discerner le nom du dernier occupant sur la boîte aux lettres rouillée. Toutes les portes sont verrouillées et les fenêtres fermées.

À l'intérieur, ce n'est guère mieux. Mais, dans la saleté et la poussière, les signes d'une occupation récente sont visibles partout.

Le séjour : Le seul meuble de la pièce est un vieux divan moisi. En face de l'entrée, un poêle tient lieu de chauffage ; son tuyau traverse le plafond.

La cuisine : La pièce contient une table branlante, quatre chaises et un vieux fourneau à bois. Les placards sont remplis de nourriture en conserve. À l'extérieur, près de la porte, une glacière disjointe renferme une bouteille de lait encore frais. Un escalier descend à la cave. L'évier est envahi de vaisselle sale et des ordures sont empilées dans les coins.

La chambre : La pièce offre deux lits simples et deux commodes. Les deux tiroirs supérieurs de ces dernières dissimulent des vêtements masculins portés récemment.

Une fouille attentive permet de trouver, dans l'un d'eux, une lettre postée à Innsmouth, qu'Harold Snowden a envoyée à Castle et Talamentes (voir Aide de Jeu n° 3). Si ceux-ci sont toujours en ville, l'autre commode contient également les clés de la camionnette et de la porte verrouillée de la cave.

La salle de bain : Dès qu'ils en ouvrent la porte, les visiteurs se rendent compte que toute la plomberie est inutilisable.

La cave : L'escalier de la cuisine conduit à une petite porte verrouillée. Derrière, la cave est la pièce la mieux entretenue de la maison. Talamentes a préparé une petite chambre proprette pour les deux enfants ; ils ont chacun leur lit et une petite commode où sont rangés des vêtements volés, sur les cordes à linges du voisinage. Des toilettes improvisées, en fait un simple seau, sont cachées derrière un rideau. De vieilles conserves de légumes sont alignées sur des étagères fixées à l'un des murs.

Le jardin : Envahi par les mauvaises herbes, il est dans l'ombre des arbres qui n'ont plus été taillés depuis longtemps. Certains des buissons qui poussent près de l'arrière de la maison cachent l'entrée extérieure de la cave, placée sous la fenêtre de la cuisine. Elle est fermée de l'intérieur.

Le garage : La construction est assez grande pour garer un véhicule et laisser une personne se glisser sur le côté. Si les ravisseurs ont quitté la ville, la bâche qui cachait leur voiture est roulée en boule sur le sol. De vieux outils de jardin sont accrochés aux murs et un établi installé au fond est recouvert de divers instruments rouillés. Dessous, un fusil de chasse à double canon, un H&H 500/600 Nitro Express, est enroulé dans des chiffons gras. Il n'y a pas de munitions et un jet de Mécanique montre que le mécanisme est cassé. Il peut être réparé (par un expert) et vendu jusqu'à 800 $. Dans son état actuel, on ne peut guère en tirer que 300 $. Ses caractéristiques sont identiques à celles du fusil à éléphant.

Si les gangsters sont présents

Si le Gardien décide que les investigateurs méritent d'arriver à temps pour trouver les gangsters, les informations suivantes vont lui être utiles.

Talamentes prend en charge l'essentiel des soins aux enfants et passe donc beaucoup de temps à la cave. Castle est plus souvent au rez-de-chaussée où il s'occupe en lisant des magazines. L'un ou l'autre est toujours présent pour garder un œil sur les jeunes prisonniers. Après l'enlèvement du bébé Segreto, ils se font très discrets et ne sortent plus que pour faire les courses indispensables. Ils ne tiennent pas à être remarqués trop souvent dans le quartier.

Ni Snowden ni son compagnon Wentorf ne sont prêts à mourir pour les deux enfants. Si ceux-là ne sont pas ramenés à la ferme, d'autres les remplacent. Aucun des deux hommes n'intervient dans la fusillade à moins d'être directement menacé. En cas d'assaut, Talamentes et Castle couvrent la fuite de Snowden en tirant par les fenêtres ou en combattant au corps à corps à l'intérieur de la maison. Snowden et Wentorf en profitent pour sauter dans leur voiture et s'enfuir. Si nécessaire, ils utilisent les enfants comme boucliers.

Snowden fonce vers le sud dans Hill Street, tourne à l'est dans Washington St, puis au nord dans Peabody St et quitte la ville pour Falcon Point. Il prend soin de semer les éventuels poursuivants avant de sortir d'Arkham. Au Gardien d'organiser une poursuite, aussi dramatique et réaliste que possible, qui lui permette de s'échapper.

> Heureux d'apprendre que vous avez réussi avec CDA. Essayez d'obtenir le deuxième, suivant spécifications, cette semaine.
> Moi et Wentorf espérons pouvoir rapidement vous rendre visite. Nous serons à Falcon Point avec les autres.
>
> H. Snowden
>
> P.S. Attention à ce que rien ne vienne se mettre en travers de notre chemin.

Aide de Jeu n° 3 : une lettre manuscrite récente

Fin de l'histoire à Arkham

Il est difficile de parler de succès alors que l'histoire n'est pas finie. Mais la mort de Carter Anderson ferait de cette partie de l'aventure un échec.

Dans ce cas, Charles Anderson, amer, fait une déclaration publique où il dénonce la police d'Arkham et peut-être même les investigateurs. Il renonce à l'installation de son usine et rentre à New York avec sa famille. Les Segreto souffrent aussi mais leurs plaintes ne font l'objet d'aucune publicité.

Suivant les rôles qu'ils ont pu avoir dans la mort de l'un ou l'autre enfant, les investigateurs risquent de devoir répondre à divers chefs d'inculpation, dans le pire des cas pour homicide involontaire. Leur réputation et leur Crédit souffriront peut-être d'une telle publicité.

La mort des deux malfrats permet l'identification de la camionnette ; il s'agit du véhicule de Jack Wilson de Falcon Point, volé deux mois plus tôt. Avant cela, la police interdit l'accès à la maison et la passe au peigne fin à la recherche d'indices. La suite dépend en grande partie de la lettre de Snowden. Les investigateurs l'ont-ils trouvée et l'ont-ils alors montrée à la police ?

L'asile psychiatrique

Avec plus de deux mille patients confiés à ses soins, l'asile psychiatrique d'État du Massachusetts est le plus grand établissement de ce type en Nouvelle Angleterre. Le manque chronique de personnel interdit quasiment toute personnalisation des traitements. Les patients sont logés dans de grands bâtiments de brique à deux étages. Les plus violents sont enfermés.

À leur arrivée, les investigateurs sont introduits auprès du médecin de Danny Ames, le docteur Anson Best. C'est un praticien compétent dans une position intenable. Il sait que ses malades ont besoin de meilleurs soins mais il doute de pouvoir un jour obtenir les crédits nécessaires pour les assurer.

Best leur raconte le peu qu'il sait du cas de Danny Ames : où et quand le garçon fut trouvé, les événements qui ont conduit à son internement actuel et la thérapie minimale qu'il a reçue depuis.

Danny Ames est interné depuis deux ans et demi. Il a été découvert dans les bois au nord-est d'Arkham, à trois kilomètres d'Ipswich. Rendu à la garde de ses parents, il vécut six mois avec eux jusqu'à la mort accidentelle de sa mère. Son père le fit alors interner à la charge de l'État et n'a plus donné de ses nouvelles depuis ; on suppose qu'il a quitté la Nouvelle Angleterre.

Diagnostiqué paranoïaque schizophrène, Danny reste enfermé en permanence et des produits opiacés lui sont donnés pour contrôler ses crises de violence. Le docteur Best n'a aucun espoir de voir son état s'améliorer. Bien qu'il soit très ouvert, il ne permet à personne de consulter le dossier médical à moins que l'investigateur n'ait un droit légal, ne soit un médecin respectable ou, enfin, ne vienne recommandé par quelqu'un d'influent. Si les investigateurs obtiennent l'accès au dossier, remettez-leur l'Aide de Jeu n° 4. Les trois premiers extraits remontent à trois ans et concernent le séjour de Danny au sanatorium d'Arkham. Les suivants ont été faits sur place et datent de deux ans et demi.

Une visite pour Danny Ames

L'état actuel de Danny est en partie dû aux abus sexuels qu'il a subits dans son enfance, mais aussi et surtout au fait qu'il ait compris, des années plus tard, qu'il n'y aurait pas pour lui de transformation en Profond ; ce fut un véritable un choc car il s'était cru l'un des leurs pendant toutes ces années passées en leur compagnie. Nombre des symptômes peuvent être interprétés comme des indices de métissage humain/profond, mais ils sont tous psychosomatiques. Il est complètement dément et la médecine ne peut plus rien pour lui.

Il est gardé dans une cellule nue et vide, à l'exception d'un matelas sale, jeté par terre. Fermée par une grille, la pièce est empuantie par les déjections et une vague odeur de poisson.

Quand les investigateurs se présentent, Danny, vêtu d'un seul pantalon, rampe sur le sol à la poursuite de quelque chose.

D'un bond il attrape un gros cafard, l'observe une seconde, l'enfourne dans sa bouche et le croque à pleines dents avec un plaisir évident. Les investigateurs perdent 0/1 points de SAN.

Danny paraît maigre, pâle et malade. Ses cheveux sont blancs et clairsemés, des cicatrices auto-infligées marquent sa poitrine, ses bras et son cou. Ceux qui réussissent un jet de Médecine constatent qu'il est en train de mourir doucement de faim. Ils sont autorisés à lui parler à travers la grille mais pas à pénétrer dans la cellule.

Danny a des moments de lucidité et peut être amené à participer à un genre de conversation. Il parle de la mer et mentionne souvent la caverne où il vivait avec "eux". Il parle beaucoup de "Snowden" et peut-être de Falcon Point (un petit village près d'Innsmouth). Les docteurs pensent qu'il a très bien pu passer

---

Ouverture du dossier trois ans auparavant :

Âge apparent quatorze ou quinze ans. Quand il a été découvert dans les bois à l'est d'Ipswich, le sujet creusait à la recherche de larves sous une souche pourrie. Il portait des jeans usés et une chemise en coton ; pas de chaussures. Identité inconnue. Remis à la charge du sanatorium d'Arkham.

Deux jours plus tard :

Le patient n'a toujours pas été identifié. Il est sujet à des changements d'humeur qui vont du comportement infantile à des crises de violence bestiale. Il est toujours amnésique et n'a aucun souvenir de son identité ou de ses origines.

Deux semaines plus tard :

Le sujet a été identifié : il s'agit de Danny Ames, fils de Peter et Cynthia Ames à Arkham. Danny avait disparu depuis sept ans et l'on pensait alors qu'il avait été victime d'un kidnapping. Il va rejoindre son foyer et ses parents. C'est la meilleure chance qu'il a de retrouver la mémoire.

Asile d'État :

Danny Ames est interné ce jour à charge de l'État et placé en isolement pour observation. Capable d'éclats d'une extrême violence. Avant son admission, le patient fut trouvé accroupi sur le cadavre de sa mère et poussant des cris rauques. Bien qu'on le croie responsable de la mort de sa mère, les autorités l'ont jugé irresponsable. Son père l'a remis officiellement à la garde de l'état.

Deux mois plus tard :

Après plusieurs semaines d'observation, le patient a fait preuve d'efforts répétés pour parler et a même réussi à prononcer quelques mots. Il semble indiquer une caverne où il jouait avec ceux qu'il appelle "eux". Il attache une importance certaine à ces "eux" et à quelqu'un qu'il appelle "Snowden".

Les accès de violence sont toujours fréquents mais les opiacés semblent pouvoir les contrôler.

Un an plus tard :

J'ai parlé de ses parents avec le patient dans l'espoir de réveiller sa mémoire. Il semblait se souvenir d'eux mais il m'a dit "monsieur Ames n'était plus vraiment mon père". Son développement mental paraît s'être stabilisé au niveau d'un enfant de sept ans.

La suite :

Cela continue ainsi. Le patient ne semble plus montrer d'amélioration et les crises de violence ne cèdent que devant des doses de drogues de plus en plus fortes. On note un déclin de son état physique.

Aide de Jeu n° 4 — extraits du dossier médical de Danny Ames



Danny Ames

une partie de sa vie dans une grotte d'une partie inhabitée de la côte.

Pendant la visite des investigateurs, Danny change brutalement de comportement. Il plisse les yeux un instant puis se précipite vers l'étroite fenêtre, saute et attrape les barreaux en hurlant à pleins poumons. Il retombe sur le sol mais se redresse d'un bond et se jette sur la porte. Il frappe les barres en métal à pleine vitesse et se blesse au visage, mais le verrou, mal engagé, cède ; Danny est libre.

Sa première victime est quelqu'un qui accompagne le groupe, infirmier ou autre. Ce personnage est jeté à terre par la violence de l'attaque et mordu férocement au visage. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN alors que la victime immobilisée hurle désespérément.

Trois ou quatre individus musclés qui agissent de concert peuvent maîtriser le forcené. S'il parvient à les éviter, il s'élance dans le couloir en hurlant à pleins poumons. D'autres membres du personnel arrivent normalement à le coincer et à le maîtriser, mais si le Gardien préfère, Danny leur échappe, saute les barrières et disparaît dans les bois tout proches. Les investigateurs pourraient alors participer à une chasse à l'homme impliquant la police, des volontaires locaux, etc. Au Gardien de décider combien de temps Danny reste libre. Il cherchera à regagner Falcon Point et les investigateurs parviendront peut-être à le suivre, lui ou ses traces.

Dans les journaux

Ceux qui recherchent des histoires sur Danny Ames dans les archives de la *Gazette* ou de l'*Arkham Advertiser* trouvent (avec une réussite en Bibliothèque) des articles vieux de trois ans qui relatent la découverte d'un jeune homme inconnu errant dans les bois et son identification ultérieure comme Danny Ames, disparu depuis plus de sept ans. La date de l'enlèvement de Danny, qui remonte à dix ans, y figure et permet de retrouver facilement l'article qui rapportait son kidnapping. Aucun suspect ne fut identifié et le crime n'a jamais été élucidé.

Les personnages qui se livrent à des recherches sur le nom de Snowden tombent sur l'article de l'Aide de Jeu n° 5.

Première Église Baptiste

Les investigateurs qui cherchent à comprendre l'affaire Snowden peuvent visiter l'Église Baptiste et discuter avec le pasteur actuel, le révérend Charles Noyes. Noyes assistait Harold Snowden et connaissait bien la nature de l'individu. S'il

La voiture du pasteur disparu a été retrouvée abandonnée

Le pasteur Harold Snowden est présumé mort

GLOUCESTER — Une Ford Modèle A retrouvée abandonnée près du rivage au nord de Gloucester a été identifiée comme appartenant à Harold Snowden, l'ancien pasteur de la Première Église Baptiste d'Arkham. Mr. Snowden avait dirigé cette paroisse pendant sept ans, avant de démissionner l'été dernier suite aux accusations d'inconduite grave portées par certains membres de sa congrégation.

La police a confirmé qu'une lettre annonçant son suicide avait été laissée par Snowden à l'intérieur de son véhicule. Bien que son contenu n'ait pas été communiqué, une source proche de la police indique que l'homme y dénie toute culpabilité mais se déclare incapable de vivre dans une communauté qui l'accuse ainsi. Le pasteur ne laisse ni famille ni héritier.

Aide de Jeu n° 5 — un article de l'Advertiser ou de la Gazette datant d'une dizaine d'années.

est convaincu des bonnes intentions des investigateurs, il leur explique comment celui-ci, un homme de bien, fut accusé à tort d'avoir abusé d'un des enfants de la congrégation, un garçon nommé Danny Ames. Noyes croit Snowden innocent et pense, qu'en fait, Danny était victime d'un membre de sa propre famille. Mais il est difficile de se disculper face à ce type d'accusation et l'accusé préféra rapidement quitter son église. Deux semaines plus tard, il déménagea de la pension de famille où il logeait et quitta la ville. Un jour ou deux après, sa voiture fut retrouvée abandonnée sur la côte. Noyes considère toute l'histoire comme une terrible injustice.

Falcon Point

Les seuls indices qui mènent à Falcon Point sont la lettre de Snowden se trouvant dans la maison de Hill Street et les divagations de Danny. Le Gardien devra peut-être guider les investigateurs par d'autres moyens. Si la police fouille la maison de Hill Street et découvre la lettre, le renseignement leur revient par leur contact, ou par l'intermédiaire d'Anderson ou de Beckworth. Sinon, Danny cite nommément Falcon Point pendant leur visite à l'hôpital.

Le village

Falcon Point est un petit village de pêcheurs de cinquante ou soixante habitants, situé au sud d'Innsmouth. Bien que compris dans les limites de la commune d'Innsmouth et soumis à son conseil municipal, Falcon Point poursuit une existence strictement séparée de celle de ses voisins hybrides. Quinze kilomètres le séparent d'Arkham.

Les habitants de Falcon Point craignent et haïssent ceux d'Innsmouth. Ils n'aiment pas parler aux étrangers, mais un peu d'argent ou d'alcool suffit normalement à délier les langues.

Se renseigner au hasard dans le village ne donne guère de résultat concluant, en tout cas aucun indice concernant les suspects. Aux questions portant sur des étrangers ou des événements inhabituels, la réponse est toujours la même : "demandez à Abby". Abby, Abigail Harding, est la postière du village. Le camion postal qui fait le trajet entre Gloucester et Ipswich laisse un sac devant sa maison tous les matins ; elle trie les lettres et les colis et les délivre à leurs destinataires. Après cela, elle prend son véhicule pour distribuer le courrier aux diverses fermes de la région.

Le magasin d'articles de pêche

Le seul commerce de Falcon Point est le magasin d'articles de pêche de Delmar van de Ford. Celui-ci vend tout le nécessaire pour cette activité mais aussi carburant, café, tabac, conserves, etc. Il ne sait rien d'un dénommé Snowden, mais une description de Castle et Talamentes éveille ses souvenirs.

"Bien sûr, je me souviens de cet Espagnol. Lui et un autre gars m'ont pris de l'essence. Ça devait être y a un mois et demi, deux mois. Allaient au sud. Je me souviens qu'il y avait deux autres types dans la voiture. Ils ont payé avec ça."

Van de Ford ouvre sa caisse et en sort une pièce d'or de 1813 qu'il a gardée toutes ces semaines comme curiosité.

Quant aux autres questions qui peuvent lui être soumises, il répond d'aller "voir Abby".

Jack Wilson

Les investigateurs n'ont pas nécessairement entendu parler de Jack Wilson, le propriétaire de la camionnette volée par Castle et Talamentes. Il vit au village.

En ce qui concerne le véhicule, Wilson déclare qu'il a été volé devant sa maison, de nuit, il y a deux mois. Il a signalé le vol à la police et, si l'engin lui a été rendu, il exprime sa reconnaissance aux investigateurs pour leur rôle dans l'affaire.

S'ils lui demandent de leur indiquer un endroit où loger, il leur propose une chambre de sa maison qu'il n'utilise pas et une autre au-dessus de son garage.

Il ne connaît pas de Snowden mais suggère lui aussi de "voir Abby".

Abigail Harding

Abigail représente la poste à Falcon Point depuis la mort de son mari, vingt ans plus tôt. Elle a le plus grand respect pour ses engagements (et la mémoire de son mari) et refuse de discuter du courrier qui lui est confié sans de bonnes raisons. Pour qu'elle accepte de parler, les explications fournies doivent donner l'impression que l'affaire est très importante ou découle d'une démarche officielle. Par exemple, lui raconter que Snowden hérite d'une grosse fortune l'impressionnera plus favorablement que lui dire qu'il est un vieux copain de faculté. Elle apprécie les bons sujets de commérages.

Abigail indique alors qu'elle a distribué des lettres adressées à "H. Snowden aux bons soins de Mike Kelso" à la ferme Kelso, du courrier très ordinaire posté à Arkham. La dernière est arrivée il y a cinq ou six jours. Abigail ne fait aucune objection pour leur indiquer le chemin de la ferme.

La ferme Kelso

Celle-ci est installée au sud-est de Falcon Point ; on y accède par une route empierrée qui enjambe Falcon Creek. Au bout de la route, un chemin gravit une colline ; il mène à la ferme Kelso comme le montre le nom sur la boîte aux lettres perchée en haut d'un piquet. Les bâtiments sont invisibles depuis la route, mis à part un toit de grange qui dépasse du coteau.

Arrivés au sommet, les investigateurs découvrent la ferme et ses pâturages entourés de murets de pierre. La maison, soigneusement entretenue, se dresse près d'une vaste grange, d'un puits moussu et d'un poulailler de guingois. Un grand potager s'étend derrière elle.

La grange abrite la voiture des Kelso, une charrette, sept vaches laitières, deux chevaux et une vieille mule. Le poulailler loge plusieurs douzaines de poules et poulets, un coq et quatre oies. (Se souvenir que les oies sont souvent meilleures gardiennes que les chiens.)

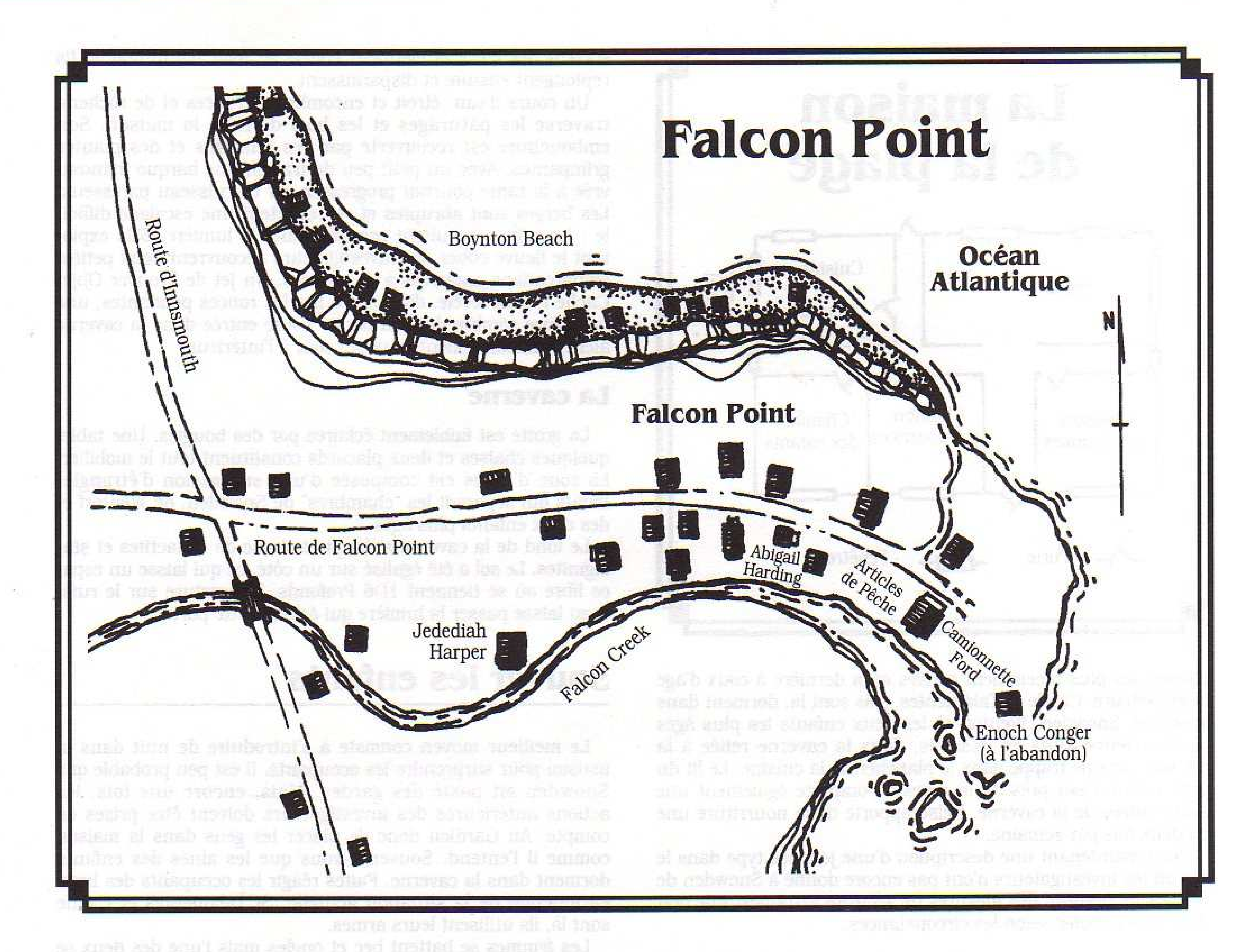
À moins d'un kilomètre au nord, invisible derrière les collines et les bois, une maison de plage est reliée à la ferme Kelso par les deux ornières d'un chemin herbeux.

Mike Kelso

Une barrière en travers du chemin menant à la ferme arrête les investigateurs qui voient un homme grand et maigre venir à leur rencontre. Il leur fait amicalement signe, demande ce qu'il peut faire pour eux et les invite à l'intérieur pour un café ou une boisson fraîche. S'ils acceptent, il ouvre la barrière en leur demandant de faire attention de ne pas laisser sortir les poulets. Il leur indique une place près de la maison pour garer leur voiture pendant qu'il referme le battant.

Comme les investigateurs sortent de la voiture, il se présente à chacun d'eux et leur serre cordialement la main. Il emmène tout le monde vers la maison en criant *"Chérie, nous avons des invités !"*, fait rentrer ses visiteurs dans le salon et les engage à s'asseoir. Sarah Kelso apparaît, leur souhaite une bonne journée et leur demande s'ils apprécieraient des rafraîchissements. Elle offre du café, du thé, de la citronnade. Leur habitation est le stéréotype de la maison rurale américaine : chambres à l'étage et, au rez-de-chaussée, séjour, salon, salle à manger, cuisine ainsi que deux vérandas à l'avant et à l'arrière.

Les visiteurs sont invités à dîner et Mike s'enquiert des nouvelles du monde extérieur. Sarah se met au travail dans la cuisine et repousse toute assistance. Le repas est très bon ; tous les produits sont frais et proviennent du ranch.



Si on lui parle de Snowden, Kelso dit qu'il a effectivement reçu des lettres adressées à ce nom mais qu'il n'a pas la moindre idée de qui il s'agit. Il les a rapportées à la poste d'Ipswich et il n'en a plus reçu depuis plusieurs semaines. Il s'excuse de ne pas pouvoir aider ses invités.

Avant que les investigateurs quittent la maison, accordez-leur un jet d'Idée, réduit de moitié si la visite a été brève. En cas de réussite, ils remarquent des détails qui indiquent la présence d'enfants dans cette maison : les objets fragiles sont tous au-dessus d'une certaine hauteur, une grille amovible protège l'accès aux escaliers, des couverts d'enfants sont posés dans l'évier, etc. Interrogés à ce sujet, les Kelso répondent que la nièce et le neveu de Sarah, quatre et sept ans, étaient chez eux la semaine précédente. Un jet de Psychologie réussi révèle qu'ils mentent.

S'ils insistent, le couple se met en colère. Mike se lève et leur demande poliment de s'en aller. *"Je ne me ferais pas traiter de menteur dans ma propre maison".*

Mike et Sarah travaillent pour Snowden et connaissent tous les détails de son expérience. Ils exploitent cette ferme depuis quatorze ans et Snowden profite avantageusement de cette couverture. Aussitôt que les investigateurs sont partis, Mike se rend à cheval à la maison de la plage pour prévenir Snowden.

Recherches sur les Kelso

À ceux qui interrogent de nouveau Abigail, elle leur indique qu'elle a déposé une lettre au nom de Snowden il y a seulement trois jours. À propos de la visite des neveu et nièce, elle insiste sur le fait qu'elle n'a jamais vu aucun enfant à la ferme. Les habitants de Falcon Point et d'Ipswich considèrent les Kelso comme des citoyens modèles.

Le cadastre d'Innsmouth montre que la propriété des Kelso s'étend jusqu'à l'océan, un fait que peuvent aussi révéler les anciens de Falcon Point.

Les options pour la suite

Les investigateurs ont maintenant de bonnes raisons de suspecter les Kelso. Il leur est toujours possible d'appeler la police mais sans de meilleures raisons que les "intuitions" des investigateurs, celle-ci est incapable de répondre à la situation d'une manière valable : elle rend visite aux Kelso, tombe sous leur charme et s'en va sans rien déceler de suspect.

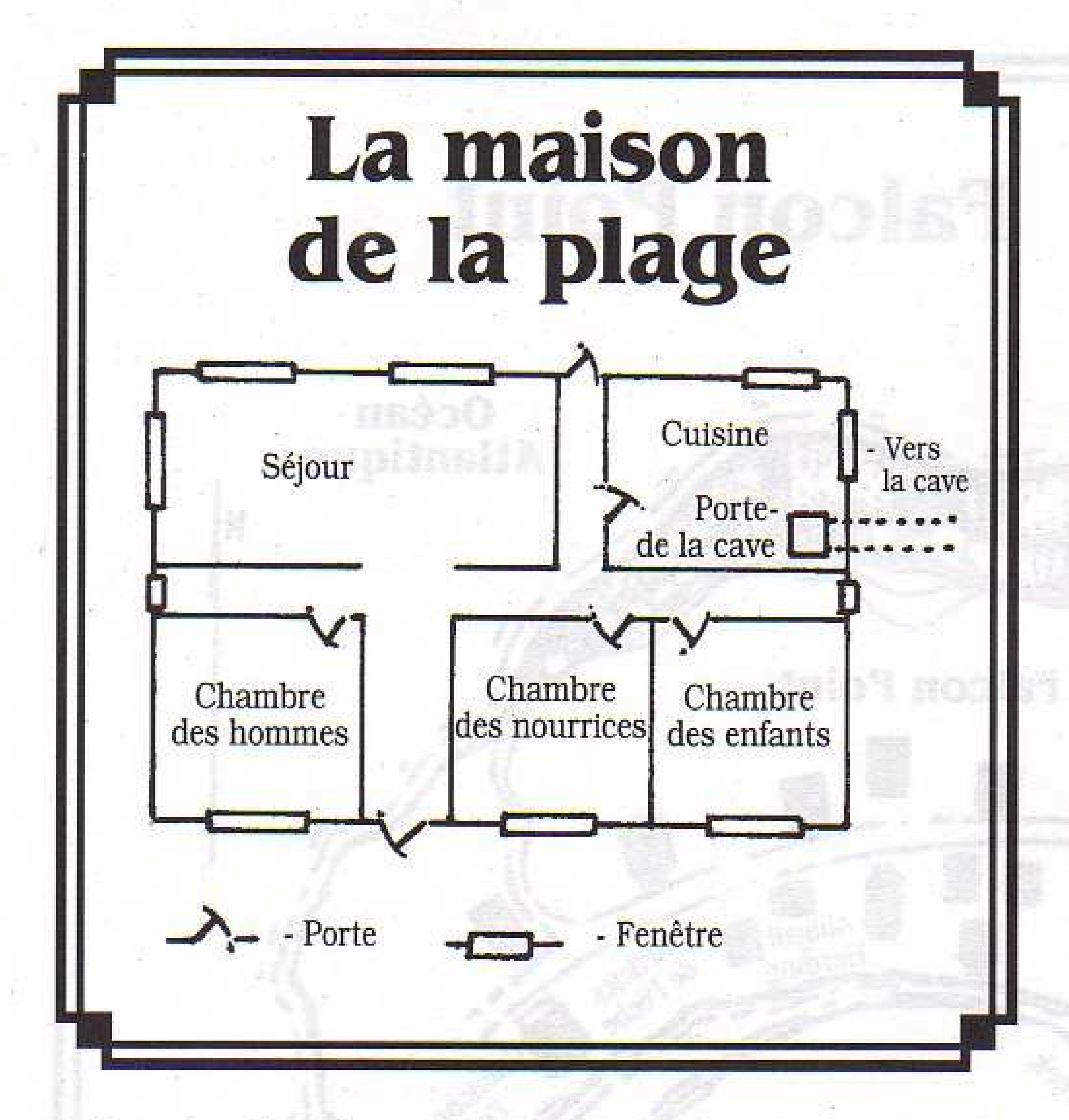
Les investigateurs peuvent vouloir fouiller la ferme. Il n'y a rien qui puisse incriminer les Kelso, mais une exploration nocturne inquiètent certainement les oies qui sonnent l'alarme. Mike apparaît alors sur la véranda 1D4+2 rounds plus tard, armé d'un fusil de chasse de calibre 12 chargé au gros sel (75 %, 1D6 de dommages).

La solution payante consiste à suivre le chemin qui mène au nord à travers les collines. Les enfants sont gardés dans la maison de la plage et dans la caverne sur laquelle elle est bâtie. On peut aussi atteindre la bâtisse en suivant la côte à pied ou en accostant par la mer.

La maison de la plage

Cette maison a été utilisée pendant des années par Snowden pour ses expériences sur les rapports entre adultes Profonds et enfants humains. Elle est maintenant occupée par six petits, âgés de un à dix ans (y compris Carter Anderson et Donna Segreto) ; deux nourrices hybrides d'Innsmouth, Mellisa Hart et Sharon Gilman ; Harold Snowden et son garde du corps hybride Oscar Wentorf ; et s'ils se sont échappés d'Arkham, Nick Castle et Chalo Talamentes, les deux malfrats.

La maison de plain-pied fait face à l'océan ; il y a une porte à l'avant et à l'arrière et pas d'électricité. L'intérieur comprend trois chambres ; une est réservée aux nourrices, une aux deux



enfants les plus récemment arrivés et la dernière à ceux d'âge intermédiaire. Castle et Talamentes, s'ils sont là, dorment dans le séjour. Snowden, Wentorf et les deux enfants les plus âgés passent leurs nuits en dessous, dans la caverne reliée à la maison par une trappe dans le plancher de la cuisine. Le lit du petit cours d'eau près de la maison comporte également une autre entrée de la caverne. Kelso apporte de la nourriture une ou deux fois par semaine.

Voici maintenant une description d'une journée type dans le cas où les investigateurs n'ont pas encore donné à Snowden de raisons de prendre des mesures de sécurité extrêmes. Elle doit donc être adaptée selon les circonstances.

- Les deux kidnappés récents, Carter et Donna, sont dans la maison ou à l'extérieur, accompagnés par au moins une nourrice.
- Sally et Billy, trois ans et cinq ans, jouent à l'extérieur, sous la surveillance d'une des nourrices, ou sont dans la caverne sous la maison.
- Peter et Ruth, neuf et dix ans, sont dans la cave avec Snowden ou jouent dehors.
- Les bonnes d'enfants, Melissa et Sharon, font l'école aux enfants plus âgés dans la cave ou surveillent ceux qui jouent à l'extérieur de la maison.
- Talamentes et Castle (s'ils sont présents) sont à l'intérieur de la maison ou à proximité. Ils ne rentrent jamais dans la caverne.
- Snowden et Wentorf sont dans la grotte et travaillent avec les enfants présents.

À l'extérieur

Une voiture est garée près de la maison. Si les investigateurs ont rencontré Snowden à Arkham, ils reconnaissent ce véhicule comme étant le sien. En se tenant à une distance prudente, ils peuvent compter les enfants (six) mais pas les identifier, à moins de disposer de jumelles. S'ils restent en "planque" suffisamment longtemps, ils voient arriver Mike Kelso qui livre de la nourriture avec sa charrette.

Les observateurs assistent aux jeux des enfants dans le sable ou dans l'eau, souvent en compagnie des Profonds. La vue de cette entente contre nature leur fait perdre 1/1D6 points de SAN. Ils remarquent aussi deux hommes sur la plage qui regardent vers la mer. Soudain plusieurs Profonds sortent des eaux et viennent converser avec les humains. Ils replongent ensuite et disparaissent.

Un cours d'eau, étroit et encombré de ronces et de rochers, traverse les pâturages et les bois derrière la maison. Son embouchure est recouverte par des buissons et des plantes grimpantes. Avec un petit peu de travail, une barque manœuvrée à la rame pourrait progresser sur ce ruisseau paresseux. Les berges sont abruptes et représentent une escalade difficile ; les arbres occultent presque toute la lumière. S'ils explorent le fleuve côtier, les investigateurs découvrent deux petites embarcations amarrées à des arbres. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle, dissimulée par les ronces pendantes, une ouverture sombre dans la berge. Toute entrée dans la caverne alerte immédiatement ceux qui sont à l'intérieur.

La caverne

La grotte est faiblement éclairée par des bougies. Une table, quelques chaises et deux placards constituent tout le mobilier. La zone d'accès est composée d'une succession d'étranglements qui séparent les "chambres" de Snowden, de Wentorf et des deux enfants plus âgés.

Le fond de la caverne s'élargit et s'orne de stalactites et stalagmites. Le sol a été égalisé sur un côté, ce qui laisse un espace libre où se tiennent 1D6 Profonds. L'ouverture sur le ruisseau laisse passer la lumière qui éclaire cette partie.

Sauver les enfants

Le meilleur moyen consiste à s'introduire de nuit dans la maison pour surprendre les occupants. Il est peu probable que Snowden ait posté des gardes. Mais, encore une fois, les actions antérieures des investigateurs doivent être prises en compte. Au Gardien donc de placer les gens dans la maison comme il l'entend. Souvenez-vous que les aînés des enfants dorment dans la caverne. Faites réagir les occupants des lieux en fonction de la situation actuelle. Si Talamentes et Castle sont là, ils utilisent leurs armes.

Les femmes se battent bec et ongles mais l'une des deux se précipite à la première occasion sur la trappe de la cuisine pour avertir les occupants de la cavité rocheuse. Celle-ci est suffisamment profonde pour que le bruit dans la maison ne réveille pas ceux qui dorment en dessous. Si les investigateurs maîtrisent suffisamment vite la situation en surface, ils peuvent encore bénéficier de l'effet de surprise quand ils investissent la caverne. Si une des femmes rejoint les souterrains, elle prévient Snowden et Wentorf qui se placent en embuscade à un coude, assistés par deux Profonds.

Si les choses vont mal pour Snowden, lui et ses fidèles reculent et tentent de s'enfuir dans les barques amarrées sur le ruisseau en emmenant avec eux le plus d'enfants possible. Les Profonds dans la grotte couvrent leur fuite, mais ils ne sont pas prêts à se sacrifier pour Snowden. Si le danger semble trop grand, ils cherchent aussi à filer.

Si Snowden arrive jusqu'à la mer, d'autres Profonds le rejoignent pour l'aider et assurer sa fuite. Tout investigateur assez fou pour tomber dans ses mains est tué et va nourrir les requins.

Snowden conserve peut-être ses notes dans la caverne, réparties sur une douzaine de carnets à spirales couverts de son écriture. Les investigateurs qui les étudient soigneusement découvrent ce qui se cache derrière le comportement et les actions l'ancien pasteur ; ils apprennent peut-être même que certaines de ses premières expériences ont été couronnées de succès et que quelques-uns de ses protégés sont retournés vivre dans le monde extérieur. La lecture de ces notes coûte 1D4 points de SAN aux investigateurs et augmente de 1 point leur compétence Mythe de Cthulhu.

Pour les Gardiens assoiffés de sang

L'intensité du final peut être augmentée par l'événement suivant, selon le désir du Gardien. Alors que Snowden (ou un Profond) s'enfuit de la caverne, il crie avec une voix étrangement flûtée : *"Tekeli-li ! Tekeli-li !"* L'eau du ruisseau se met alors à bouillonner et un gros Shoggoth noir et fétide en émerge.

Les enfants rescapés

Carter et Donna sont des nouveaux venus dans l'environnement de la maison sur la plage mais les quatre enfants plus âgés subissent depuis longtemps le dressage psychologique de Snowden. Sally et Billy, qui passent désormais leur temps à pleurer, ne posent pas trop de problèmes mais les deux aînés n'ont aucune confiance dans les étrangers humains et combattent les investigateurs par tous les moyens possibles. Tous quatre parlent un mélange bizarre d'anglais, de grognements gutturaux et de jappements. Les investigateurs en relation avec eux perdent 1/1D2 points de SAN.

Psychologiquement, les deux plus grands sont déjà des hybrides même s'ils n'ont aucun des gènes qui provoquent la transformation. Ils devront être internés pour le reste de leur vie. Ceux d'âge intermédiaire pourront être soignés grâce à une longue psychothérapie mais deviendront des adultes perturbés et névrosés.

Rendre ces enfants à leurs parents est une tâche qui s'avère difficile. Ils n'ont aucun souvenir de leurs vies passées et aucun indice ne peut être découvert, si ce n'est peut-être dans les notes de Snowden, qu'elles soient dans sa maison d'Innsmouth ou dans la caverne.

Les gains et les pertes

Sauver et ramener Carter Anderson ou Donna Segreto permet de bénéficier des acclamations du public et de 2D10+5 points en Crédit. Rendre l'héritier des Anderson à ses parents peut être récompensé aussi richement que le Gardien le juge bon. Une prime de 25 000 $ ou plus est parfaitement envisageable, voire des postes rémunérés dans les compagnies d'Anderson. L'industriel peut devenir une source de financement ou de crédit pour les investigateurs qui ont vraiment gagné cette fois-ci.

Les gains de SAN pour l'extermination de Profonds sont de 1D6 points. Chaque enfant rendu à la société humaine leur permet de récupérer 1D3 points. Si Snowden est tué ou capturé et ses expériences stoppées, les investigateurs reçoivent encore 1D10 points.

Caractéristiques

CHALO TALAMENTES, 29 ans, kidnappeur

FOR 12	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 10
DEX 12	APP 14	ÉDU 8	SAN 24	PV 11

Armes : Couteau de boucher 60 %, 1D6 ; Revolver cal. 38 70 %, 1D10.

Compétences : Anglais 35 %, Conduire Automobile 40 %, Discrétion 45 %, Écouter 60 %, Esquiver 45 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 60 %.

NICK CASTLE, 24 ans, kidnappeur

FOR 16	CON 13	TAI 17	INT 10	POU 11
DEX 10	APP 8	ÉDU 9	SAN 35	PV 15

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Fusil de Chasse à Double Canon cal. 12 75 %, 4D6/2D6/1D6 ; Gourdin 60 %, 1D8 + bd ; Lutte 65 %.

Compétences : Conduire Automobile 40 %, Discrétion 45 %, Écouter 60 %, Esquiver 40 %, Mécanique 70 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

RÉVÉREND HAROLD SNOWDEN, 48 ans, serviteur de dieu défroqué

FOR 11	CON 11	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 12	APP 12	ÉDU 13	SAN 0	PV 11

Armes : Automatique cal. 45 75 %, 1D10+2.

Compétences : Baratin 65 %, Conduire Automobile 50 %, Esquiver 55 %, Mythe de Cthulhu 14 %, Persuasion 45 %, Trouver Objet Caché 50 %.

OSCAR WENTORF, 26 ans, Profond hybride

FOR 12	CON 13	TAI 9	INT 11	POU 10
DEX 9	APP 7	ÉDU 8	SAN 0	PV 12

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Revolver cal. 45 70 %, 1D10+2.

Compétences : Conduire Automobile 45 %, Esquiver 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

DANNY AMES, 18 ans, échec expérimental

FOR 9/18	CON 9	TAI 11	INT 8	POU 3
DEX 12	APP 7	ÉDU 6	SAN 0	PV 11

Bonus aux dommages : Néant/+1D4 pendant les crises.

Armes (pendant les crises) : Griffes (x2) 30 %, 1D3 + bd ; Morsure 30 %, 1D3 + bd.

Compétences : Chances de base pour toutes les compétences physiques (Grimper, Sauter, etc.). Aucune autre compétence.

MICHAEL KELSO, 42 ans, fermier

FOR 14	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 10
DEX 13	APP 9	ÉDU 11	SAN 20	PV 13

Armes : Fusil cal. 30 55 %, 2D6 ; Fusil de Chasse à double Canon cal. 20 65 %, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Conduire Automobile 35 %, Conduire Engin Agricole Lourd 75 %, Électricité 40 %, Histoire Naturelle 20 %, Mécanique 60 %, Monter à Cheval 55 %, Premiers Soins 45 %, Suivre une Piste 25 %.

SARAH KELSO, 33 ans, femme de fermier

FOR 10	CON 12	TAI 9	INT 10	POU 11
DEX 14	APP 15	ÉDU 14	SAN 40	PV 11

Armes : Couteau de boucher 35 %, 1D6.

Compétences : Conduire Automobile 30 %, Conduire Engin Agricole Lourd 45 %, Électricité 20 %, Histoire Naturelle 40 %, Mécanique 10 %, Monter à Cheval 65 %, Premiers Soins 65 %, Suivre une Piste 15 %.

MELLISA ET SHARON, 28 et 29 ans, nurses hybrides

FOR 10	CON 11	TAI 9	INT 11	POU 8
DEX 14	APP 7	ÉDU 13	SAN 0	PV 10

Armes : Couteau de Boucher 30 %, 1D6.

Compétences : Chances de base.



Le bois sombre

Ce scénario se déroule dans les collines sauvages du nord du Massachusetts, près du petit village de Dunwich. Les investigateurs sont mêlés à un conflit opposant un jeune archéologue téméraire, Orem Hilbredge, et un métis indien, John Courage.

Hilbredge, un apprenti archéologue rêvant de gloire et de fortune, fait actuellement des fouilles dans ce qu'il prend pour un ancien site funéraire viking, dans un secteur isolé de la commune. Il habite avec sa femme Rebecca en dehors du village, dans une vieille maison dont le bailleur est Squire Whateley. Il a également loué carrioles et attelages à un des villageois et embauché Sam Johnson, un Indien, pour l'aider dans son travail. Rebecca a pu établir des relations amicales avec quelques habitants, en particulier Marie Bishop, l'institutrice. Rebecca a étudié la Bibliothéconomie et Marie lui a récemment remis une collection de vieux documents, appartenant à la famille McCutcheon de Dunwich, pour qu'elle les trie et les remette en ordre.

John Courage est convaincu que Hilbredge profane une terre sacrée indienne et a juré de mettre à tout prix un terme à ce sacrilège. À moitié indien et à moitié blanc, il est grand et se tient très droit ; ses longs cheveux noirs sont rassemblés en natte à l'arrière de sa tête. Ses yeux sont éclatants, presque dorés.

Le sang qui coule dans ses veines contient des gènes hyperboréens ; cette souche s'est réveillée durant les périodes de crises qu'il a affrontées dans son existence. C'est cette mémoire ancestrale qui le pousse à arrêter Hilbredge, lequel a non pas découvert une crypte viking, mais un laboratoire hyperboréen. Courage invoque des aides sinistres venus d'une autre dimension afin qu'ils stoppent les efforts de l'archéologue. Si on le laisse agir à sa guise, il peut même transformer l'innocente Rebecca en un Portail lui permettant d'appeler encore plus de ces terribles créatures.

Informations destinées aux investigateurs

On suppose qu'un des investigateurs au moins a connu Rebecca Hilbredge (Whitney de son nom de jeune fille) au lycée. Le groupe est entraîné dans cette aventure lorsque le personnage concerné reçoit une lettre de la jeune femme qui lui réclame son aide. Elle est désormais l'épouse d'Orem Hilbredge, un apprenti archéologue, mais aussi un ancien camarade d'étude dont l'investigateur se souvient vaguement. Dans son courrier, elle indique qu'elle vit provisoirement dans une vieille maison de Dunwich avec son mari qui se livre à une étude d'objets anciens qu'il vient de découvrir. Elle s'occupe en classant les archives d'une vieille famille locale.

La lettre est remplie de craintes. Rebecca affirme avoir aperçu quelqu'un qui observait la maison pendant la journée, alors que son époux était absent. Elle n'a fait qu'entrevoir cette personne et sait simplement que c'est un homme grand, aux cheveux longs et noirs. Son époux a eu beau lui dire de ne pas s'inquiéter, elle ne peut surmonter sa peur et supplie les investigateurs de venir à Dunwich.

Dunwich se trouve à soixante-quatre kilomètres d'Arkham, au nord-ouest, et à quelques kilomètres d'Aylesbury Pike. Rebecca précise que s'ils lui communiquent la date de leur arrivée, elle enverra Orem les attendre à l'embranchement de Dunwich ; il les guidera ensuite jusqu'à leur maison.

Le personnage contacté se souvient qu'Orem Hilbredge suivait des études générales et ne semblait à l'époque manifester aucun intérêt particulier pour l'archéologie. Il se rappelle très vaguement qu'Orem était loin d'être aussi perspicace que Rebecca.

Informations réservées au Gardien

Comme il a déjà été précisé, le site que Hilbredge explore ne doit rien aux Vikings, mais est beaucoup plus ancien. Au départ simple laboratoire, il fut ensuite converti en "crypte de vie" dans laquelle un savant d'Hyperborée se plaça, avec ses assistants, en état d'animation suspendue. Des Indiens ouvrirent la crypte des siècles plus tard, les Hyperboréens revinrent à la vie et furent accueillis par la tribu. C'est de là que Courage tient ses gènes particuliers.

Et c'est bien lui que Rebecca a vu rôder dans les environs, alors qu'il surveillait la maison de son ennemi. Courage souffre depuis longtemps de problèmes d'identité. À cause de son métissage, il a tenté de s'intégrer à la communauté blanche et s'est aperçu qu'elle le rejetait, alors que dans le même temps, il se sentait coupé de son héritage indien. Il souffre également d'une puissante claustrophobie, peut-être une conséquence indirecte du long enfermement qu'ont subi ses ancêtres hyperboréens. Sa peur des espaces clos est si intense qu'il lui est même impossible de pénétrer dans les bâtiments les plus grands et les plus spacieux, ce qui le place dans une situation désavantageuse : il ne peut pas entrer dans la crypte qu'Hilbredge a ouverte et doit donc agir par l'intermédiaire de créatures venues d'une autre dimension, les Desh.

Au moment de l'arrivée des investigateurs dans la région de Dunwich, Courage voulait invoquer un Desh supérieur en se servant d'Orem Hilbredge comme "Portail" ; celui-ci était toutefois parti à la rencontre de ses invités à l'embranchement de Dunwich sans que le métis s'en aperçoive. Courage supposait donc que son ennemi était dans la crypte, et son sortilège

s'abattit à la place sur l'innocent Sam Johnson, qui travaillait à l'intérieur. L'invocation réussit et fit venir un Desh supérieur, ce qui entraîna la mort de Sam Johnson, le crâne percé. Courage rejette sur Hilbredge la responsabilité de cette méprise.

Les Hyperboréens

Il y a des milliers d'années, des Hyperboréens traversèrent les océans pour établir une colonie sur le continent américain. Attirés par des émanations du sol suggérant la présence d'un grand pouvoir ou d'une divinité, les colons bâtirent une cité dans ce qui est devenu la Vallée de Dunwich et adorèrent un Dieu Extérieur qu'ils appelaient Abhoth et qui vivait sous la surface de la terre. Encouragé par leurs prières et leurs sacrifices, Abhoth développa son existence dans ce monde, augmenta de taille et remplit partiellement les cavernes et les tunnels qui couraient sous le sol de la vallée. Les Hyperboréens tirèrent de leur dieu de grandes quantités de cette énergie brute pour faire fonctionner leurs machines et alimenter leurs sciences. Cependant, certains commencèrent à redouter la rapide croissance de leur divinité, malgré toutes les assurances du prêtre-savant en charge de la colonie, Att'k Uthuul. Celui-ci affirmait que ses machines pouvaient transporter et contrôler l'énergie du dieu en toute sécurité ; afin de prouver la valeur de cette énergie, il conçut un plan spectaculaire. Grâce au pouvoir d'Abhoth, il se placerait avec plusieurs assistants en état d'animation suspendue. Les habitants de la colonie devraient les réveiller au bout de dix ans. Uthuul était sûr que lorsqu'ils verraient ce qui pouvait être accompli, tous seraient d'accord avec la sagesse de ses méthodes.

Aidé de ses fidèles, il transforma son propre atelier en crypte de conservation qui attirait l'énergie d'Abhoth dans la salle. Le groupe s'enferma dans la pièce scellée, des pictogrammes précisant la fin du plan d'Uthuul ayant été sculptés sur la porte.

Mais pendant qu'Uthuul et ses compagnons dormaient, un désastre détruisit presque toute la colonie. Ils restèrent ainsi, oubliés de tous, durant des milliers d'années, leurs corps préservés étant baignés dans l'éclat de l'énergie malsaine d'Abhoth.

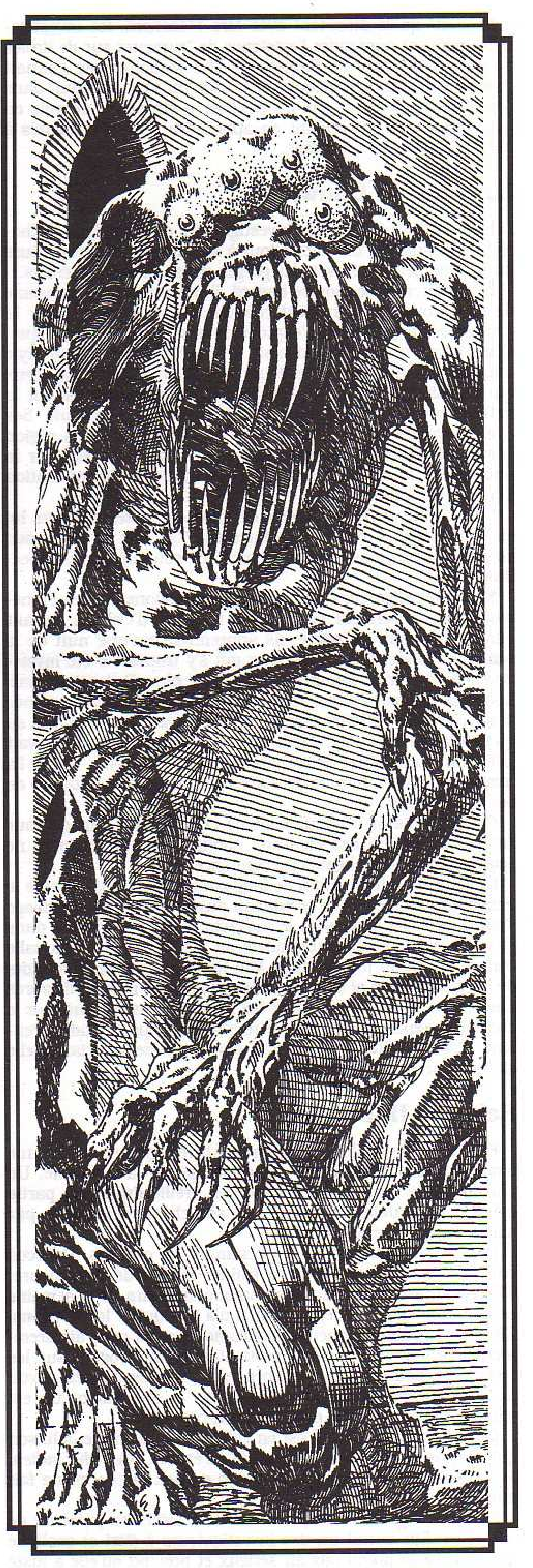
Lorsque des Indiens curieux ouvrirent un jour la crypte, Uthuul et ses compagnons se réveillèrent et se remirent à vivre, mais les étranges émanations du dieu les avaient pervertis et transformés. Malgré leur faiblesse et leurs difformités, les Hyperboréens dominèrent rapidement les Indiens et les effrayèrent avec leurs connaissances scientifiques. Ils s'unirent aux membres de la tribu dont ils devinrent les chefs.

Bien que les Hyperboréens se fussent rapidement éteints, leur lignée se manifeste de manière dominante dans quelques rares individus. Les signes caractéristiques sont des yeux pâles, presque dorés, et des canines supérieures proéminentes. La plupart possèdent une intelligence redoutable qui se manifeste lorsqu'ils sont adultes par un mépris pour la société humaine. Ils souffrent occasionnellement des manifestations de leur mémoire ancestrale, qui intervient généralement dans les rêves mais parfois dans les périodes d'éveil.

Dunwich

Les investigateurs ne devraient pas avoir de mal à trouver l'embranchement de Dunwich sur Aylesbury Pike, juste après Dean's Corners. Le panneau indicateur a été sciemment retiré, mais Hilbredge les attend au carrefour. Vêtu avec un soin exagéré, portant un chapeau melon, il est assis sur un chariot tiré par un attelage dépareillé, composé d'un poney et d'une mule.

Après des présentations rapides, Orem explique que la route de Dunwich étant en mauvais état, les automobiles ne peuvent l'emprunter. Seul un chariot est capable de franchir la boue et les ornières. Il suggère aux investigateurs de s'arranger pour laisser leur véhicule à Dean's Corner, et les présente à cette occasion à Ethel Meacham, la propriétaire du Bazar de Dean. Elle accepte de mettre la voiture à l'abri dans sa vieille remise, derrière sa maison, pour un prix infime.



Le Desh supérieur

Pendant qu'ils discutent avec Mrs Meacham, les investigateurs peuvent apprendre l'existence de "rumeurs sur de drôles de faits à la poste de Dunwich". Mrs Meacham ne connaît guère les détails, seulement que quelqu'un s'est introduit dans l'épicerie d'Osborn et que du courrier a été perdu ou volé en quantité. Ceux qui veulent en apprendre plus sont invités à aller se renseigner au village.

La route de Dunwich

Une fois les bagages des investigateurs chargés dans le chariot, Hilbredge fait faire demi-tour à son attelage ; le trajet dure près d'une heure à travers les gorges et par-dessus les crêtes.

Le conducteur se montre bavard, il parle avec enthousiasme de sa découverte, car il est convaincu d'avoir mis à jour la preuve de la présence d'explorateurs vikings en Amérique. Orem décrit ce qu'il prend pour un caveau funéraire au style inhabituel, mais dont il ne doute pas de l'origine viking. Ceux qui réussissent un jet de Psychologie ou d'Archéologie ont la nette impression que Hilbredge fait beaucoup d'esbroufe. Ses connaissances en archéologie et dans l'histoire de la région semblent vraiment maigres. Il paraît plus intéressé par la publicité et la célébrité que par l'exactitude de l'identification du site qu'il a découvert.

Il ne donne aucune nouvelle de Rebecca. Si ses visiteurs lui en demandent, il répond anodinement *"Oh, elle va bien, vous lui parlerez bien assez tôt"* et repart sur son sujet de prédilection.

Si les investigateurs lui posent des questions sur les événements qui se seraient produits au magasin d'Osborn, faisant office de bureau de poste, ils apprennent qu'une nuit de la semaine passée, tout le courrier qui s'y trouvait a été mystérieusement détruit. Orem n'y a pas prêté plus d'attention, mais il signale que par chance Rebecca y était allée dans la journée et avait retiré leur lettre, sans quoi le couple n'aurait jamais su qu'ils étaient en route. Malheureusement, ajoute-t-il, il avait fait venir du matériel de recherche qui a été détruit, ce qui l'a momentanément interrompu dans ses études sur certaines de ses découvertes.

Orem se plaint brusquement de celui qu'il a engagé pour l'aider, un Indien des environs nommé Sam Johnson. Il ne semble pas lui faire beaucoup confiance.

Le véhicule atteint, enfin, le long pont couvert qui traverse le fleuve Miskatonic. Orem le franchit puis pénètre dans le village situé à côté. Ils dépassent le magasin d'Osborn, installé dans la vieille église congrégationaliste au clocher brisé, et la salle commune. Orem tourne dans Mill Road qui les emmène hors de l'agglomération et s'arrête enfin devant une maison délabrée à un étage. Il aide à décharger les bagages puis remonte sur le chariot et explique qu'il doit le rendre à son propriétaire. Pendant ce temps, Rebecca apparaît sur le porche. Souriante, elle salue les arrivants de la main.

Rebecca Hilbredge

Elle accueille chaleureusement les investigateurs ; c'est une femme grande et attirante qui approche de la trentaine. Un crayon jaune est coincé derrière son oreille droite, en partie couvert par quelques mèches de ses cheveux auburn, par ailleurs soigneusement coiffés.

Dans la maison, après les échanges de civilités, Rebecca parle de l'homme qu'elle a vu traîner autour de la demeure. Elle admet qu'elle ne l'a pas remarqué au cours de la semaine passée, mais elle est certaine qu'il n'a pas quitté les environs. Elle ne peut donner aucune explication sur sa peur apparemment irrationnelle. Si les investigateurs l'interrogent sur les récents événements chez Osborn, elle professe ne rien savoir de plus que ce qu'elle a entendu dire — que quelqu'un est entré par effraction et a détruit tout le courrier.

Quand Orem revient, il est en colère et se plaint de Johnson qui n'a pas encore ramené la mule à l'écurie. *"Ce fichu Indien. Je ne sais pas pourquoi je le garde encore."* Rebecca ne fait aucun commentaire.

Elle évite également de parler de ses craintes en présence de son mari. Elle prend un des investigateurs à part et explique qu'Orem ne la prend pas au sérieux et prétend qu'elle a juste cru voir des choses, mais elle assure que ce n'est pas vrai.

Au cours de la soirée, Orem continue de parler de ses découvertes et les invite à venir visiter le site le lendemain matin. Si certains manifestent une hésitation à laisser Rebecca alors qu'ils sont venus enquêter sur ses difficultés, il lui lance un regard oblique. Elle suggère rapidement qu'il n'y a pas d'inconvénient à ce qu'ils y aillent. Son problème n'est pas si urgent.

"Et je suis sûr qu'en fait ce n'est rien," ajoute son mari.

La maison des Hilbredge

Rebecca et Orem ont loué cette maison au Squire Whateley. Elle est restée inoccupée pendant au moins cinq ans avant leur installation et semble n'avoir bénéficié que d'un minimum d'entretien. Les portes et les fenêtres ont besoin d'être calfeutrées et laissent passer des courants d'air, jour et nuit. Il n'y a ni téléphone ni électricité, et l'eau est tirée d'un puits extérieur. La cuisine contient un fourneau à bois qui sert de cuisinière.

Une douzaine de grosses pierres, ornées de glyphes gravés mais très usés, sont empilées dans un coin de la salle principale. *"Vous voyez,"* s'exclame Orem en les désignant fièrement, *"des runes vikings ! Les nordiques étaient ici avant tous les autres !"* Quiconque réussit un jet d'Archéologie ou d'Anthropologie remarque que les sculptures ne ressemblent que superficiellement aux runes scandinaves. Un jet de Mythe de Cthulhu permet de penser qu'elles sont peut-être hyperboréennes, mais elles sont trop abîmées pour une identification formelle.

Le bureau d'Orem est installé dans une pièce à l'arrière de la maison. Plusieurs gravures de style Art Nouveau sont accrochées aux murs, une petite bibliothèque contient une série de romans populaires. Il n'y figure que quelques livres sur l'archéologie, tous destinés à des étudiants. La table de travail est encombrée de pages dactylographiées et d'esquisses représentant le site de fouille, en plus d'une machine à écrire relativement neuve, une Remington portable.

Un investigateur qui jette un coup d'œil sur le bureau et réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque un message à l'écriture grossière, partiellement dissimulé par les autres documents. Les caractères sont tracés au crayon sur du papier quadrillé apparemment déchiré d'un calepin relié. Le message est :

"Ne troublez pas la terre d'origine de mes ancêtres. Si vous ne partez pas vous mourrez !"

Il n'y a pas de signature.

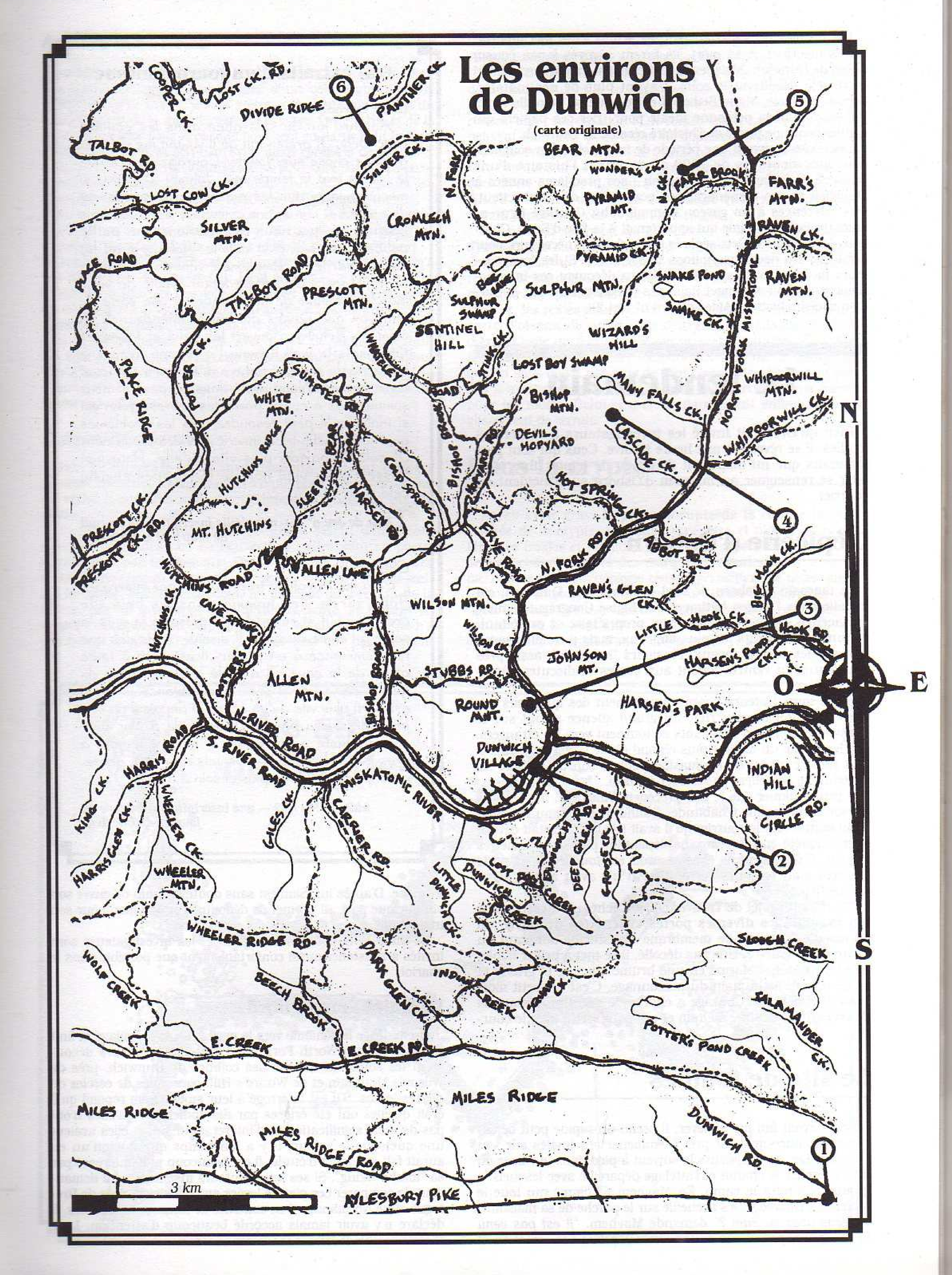
Interrogé sur le billet, Orem déclare qu'il l'a trouvé le matin même, accroché à un bâton à l'extérieur de l'excavation. Il fait semblant de le prendre à la légère en froissant la feuille et en la jetant, mais son inquiétude est visible. Il n'en a pas parlé à sa femme et demande aux investigateurs de se taire. *"Rebecca se fait déjà assez de soucis,"* explique-t-il.

À l'étage

L'étage comprend la chambre principale, deux chambres d'amis que les investigateurs peuvent occuper, et une petite pièce que Rebecca a transformée en bureau. Les archives des McCutcheon de Dunwich sont étalées sur une large table de bois. Marie Bishop, l'institutrice, les lui a remises et elle tente de les déchiffrer et de les mettre en ordre.

Légende de la carte des environs de Dunwich

1	Embranchement de Dunwich
2	Épicerie d'Osborn
3	Maison des Hilbredge
4	Site de fouilles
5	Cabane de Henry Saddlemaker
6	Maison dans les arbres de John Courage


Les environs de Dunwich
(carte originale)
COOPER CK.
LOST CK. RD.
DIVIDE RIDGE
PANTHER CK.
6
5
TALBOT RD.
LOST COW CK.
SILVER CK.
N. FORK
BEAR MTN.
WONDERS CK.
FARR BROOK
FARR'S MTN.
PYRAMID MT.
SILVER MTN.
CROMLECH MTN.
RAVEN CK.
PLACE ROAD
TALBOT ROAD
PRESCOTT MTN.
PYRAMID CK.
SNAKE POND
RAVEN MTN.
SULPHUR SWAMP
SULPHUR MTN.
SNAKE CK.
SENTINEL HILL
WIZARD'S HILL
POTTER CK.
PLACE RIDGE
WHATELEY ROAD
STINK CK.
LOST BOY SWAMP
SUMPTER RD.
WHITE MTN.
BISHOP MTN.
MANY FALLS CK.
WHIPPOORWILL MTN.
NORTH FORK MISKATONIC
WHIPPOORWILL CK.
N
DEVIL'S HOPYARD
CASCADE CK.
HUTCHINS RIDGE
SLEEPING BEAR
COLD SPRING CK.
BISHOP BROOK
HARSEN
HOT SPRINGS CK.
FRYE ROAD
PRESCOTT CK.
PRESCOTT CK. RD.
MT. HUTCHINS
4
ABBOT RD.
N. FORK RD.
HUTCHINS ROAD
ALLEN LANE
BIG HOOK CK.
RAVEN'S GLEN CK.
WILSON MTN.
CAVE STREAM CK.
HUTCHINS CK.
POTTER'S CK.
WILSON CK.
LITTLE HOOK CK.
3
HOOK RD.
JOHNSON MT.
HARSEN'S POND CK.
STUBBS RD.
ALLEN MTN.
BISHOP BROOK
ROUND MNT.
O
E
HARSEN'S PARK
N. RIVER ROAD
HARRIS ROAD
S. RIVER ROAD
DUNWICH VILLAGE
INDIAN HILL
MISKATONIC RIVER
CIRCLE RD.
KING CK.
HARRIS GLEN CK.
WHEELER CK.
GILES CK.
CARRIER RD.
DUNWICH RD.
DEEP GLEN CK.
C. HOUSE CK.
2
WHEELER MTN.
LITTLE DUNWICH CK.
LOST FALL CREEK
DUNWICH CREEK
SLOUGH CREEK
S
WHEELER RIDGE RD.
DARK GLEN CK.
INDIAN CREEK
WOLF CREEK
BEECH BROOK
SALAMANDER CK.
POTTER'S POND CREEK
E. CREEK
E. CREEK RD.
MILES RIDGE
MILES RIDGE
MILES RIDGE ROAD
DUNWICH RD.
1
3 km
AYLESBURY PIKE

Les documents appartenaient au défunt Enos McCutcheon du Connecticut. À sa mort, ils furent envoyés à son cousin Jubal de Dunwich. Mais les expéditeurs ignoraient que celui-ci était déjà décédé et le colis, n'ayant plus de destinataire, échoua à l'école. Marie Bishop a décidé que sa nouvelle amie, Rebecca, était la personne idéale pour trier ces papiers qui contiennent une partie de l'histoire récente de Dunwich.

Les textes couvrent une période de trente-cinq ans commençant aux alentours de 1890 et racontent l'histoire d'une branche de la famille McCutcheon ; ses premières années à Dunwich et son déménagement pour l'État du Connecticut. Des références à un garçon nommé John Courage figurent dans un journal intime qui appartenait à la fille d'Enos, Charlene. La réussite de jets séparés en Anglais est nécessaire pour déchiffrer les deux inscriptions importantes. Si les investigateurs ne lisent pas ce cahier, Rebecca découvre ces informations et les leur transmet dans des circonstances que le Gardien choisira (voir les Aides de Jeu n° 1 et 2).

Le lendemain

Bien qu'Orem ait invité les investigateurs à visiter ses fouilles, il se réveille à une heure tardive. Ceux qui sont plus matinaux que lui disposent d'un peu de temps libre pour aller se renseigner au magasin d'Osborn sur l'incident du courrier.

L'épicerie d'Osborn

Le magasin d'Osborn, le seul commerce de Dunwich, est installé dans l'ancien bâtiment de l'Église Congrégationaliste qui accuse son âge. Joe Osborn, propriétaire et exploitant, est un des résidents les plus amicaux, mais il ne dit pas un mot sur les secrets locaux. Plusieurs "habitués", assis près d'un fourneau ventru, jouent aux dames et discutent âprement.

Si les investigateurs posent ouvertement des questions sur la destruction du courrier, un grand silence s'abat sur le magasin et tous ses occupants se tournent vers les étrangers. Joe les étudie un instant puis répond d'une manière neutre. Il faut réussir un jet de Persuasion pour le convaincre que les visiteurs ne cherchent pas à créer d'ennui.

Il peut indiquer que le soir précédent l'incident, il a fermé à clé son local comme d'habitude. Quand il est revenu le lendemain matin, tout le courrier qu'il avait trié la veille était détruit — déchiqueté en morceaux ne dépassant pas six millimètres de côté. C'était la seule chose à avoir été touchée, et la porte d'entrée était toujours verrouillée. Il n'y avait aucun signe d'effraction.

S'il réussit un jet de Trouver Objet Caché, un investigateur qui examine les diverses portes et fenêtres découvre un minuscule fragment de membrane translucide adhérant au cadre d'une fenêtre. Une fois décollé, il se met à briller faiblement puis se transforme en une brume blanche et grasse et se dissout dans la main du personnage. C'est un petit morceau du Desh que Courage a chargé de détruire le matériel de recherches destiné à Orem et qui était arrivé avec le courrier.

Le site de fouilles

Orem ayant fini par se lever, il prend un rapide petit déjeuner et annonce qu'il est prêt à emmener ses invités sur son chantier. Les investigateurs le suivent à pied dans le village où il va chercher le chariot et l'attelage dépareillé avec lesquels le groupe rejoindra le camp. Ed Mayhem, l'homme qui loue le matériel à Hilbredge, les accueille sur le porche de sa maison.

"Vous avez vu Sam ?" demande Mayhem. *"Il est pas venu hier soir. J'ai pas vu ma mule."* Orem exprime son irritation et s'excuse. D'après lui, Sam est sans doute en train de cuver son vin quelque part ; il promet de dédommager Mayhem pour son inquiétude.

La mule et le poney sont attelés et les investigateurs sont invités à s'installer aussi confortablement que possible dans le chariot.

Le trajet vers le nord

Orem dirige le véhicule vers le nord ; il sort du village et finit par tourner sur North Fork Road. Les investigateurs découvrent les sommets curieux des collines de Dunwich, près de Wilson's Mountain et de Wizard's Hill, couronnés de cercles de pierres levées. S'il est interrogé à leur sujet, Orem répond qu'il croit qu'elles ont été érigées par des Indiens et qu'elles n'ont pas de vraie signification ni d'intérêt. Pour lui, si elles avaient une quelconque valeur, il y a longtemps que quelqu'un en aurait fait son sujet d'étude. Il est beaucoup plus intéressé par sa "tombe viking". Si ses interlocuteurs insistent et lui demandent de comparer ces pierres levées aux sites similaires de Bretagne et de Normandie, il se contente de hausser les épaules. Il déclare n'y avoir jamais accordé beaucoup d'attention. Leur théorie semble le laisser indifférent.

Des extraits d'un journal intime

Cher journal,
Aujourd'hui, je suis allée dans les collines avec Billy. Il prétendait qu'il voulait me montrer quelque chose sur Johnny Courage, parce que je lui dis tout le temps que Johnny n'est pas si méchant, quoi que les autres garçons puissent dire sur lui. Ils m'ont emmenée dans les bois jusqu'à ce que nous apercevions une petite cabane adossée à la colline. Johnny était là, couché par terre, simplement vêtu d'un pantalon court. Un vieil Indien se tenait à côté de lui, il marchait autour de lui et chantait une sorte de chanson que j'avais du mal à entendre. A un moment, Johnny a ouvert les yeux et tourné la tête, mais le vieil homme l'a frappé avec une baguette de saule et John a détourné les yeux et les a fermés. Nous avons tous eu peur et nous sommes mis à courir parmi les arbres. John est si malin qu'il peut résoudre tous les problèmes que notre institutrice inscrit sur le tableau noir. Il calcule parfois plus vite qu'elle. Pourquoi laisse-t-il un vieil homme le frapper comme cela ?

Aide de Jeu n° 1 — une vieille inscription du journal de Charlene McCutcheon

Cher journal,
Cela me travaillait trop, j'ai fini par interroger John sur le vieil homme dans les bois. Je croyais qu'il m'en parlerait puisque je suis la seule à l'école avec qui il discute, mais dès que j'ai commencé à en parler, il est sorti à toute allure de la cour. Il a hurlé quelque chose du genre "ces yeux et ces espions blancs", mais il est parti plus vite qu'un éclair et depuis il ne m'a pas adressé la parole. Il ne parle à plus personne. Juste à l'institutrice, et uniquement à propos des leçons ou de sujets du même genre. Je suppose qu'il n'a plus besoin d'ami.

Aide de Jeu n° 2 — une inscription ultérieure du journal de Charlene

Arrivée sur le site

Au bout de trente minutes, le groupe atteint sa destination. Une ouverture apparaît sur le flanc d'une colline abrupte surplombant North Creek, à sept mètres cinquante au-dessus du cours d'eau et de la route étroite qui le longe. De la roche et de la terre accumulées sous le chemin bouchent en partie le lit naturel de la rivière. Orem se sert d'un système de cordes et de poulies et de la mule qui se déplace sur la route, pour faire sortir de l'excavation des wagons chargés des matériaux qu'il déblaie et les emmener à l'ouverture d'où ils sont vidés à flanc de colline.

En s'approchant, les arrivants aperçoivent la bête manquante qui gît en dessous d'eux, dans le lit rocailleux. Sa gorge est arrachée, ses yeux grands ouverts et fixes. L'animal est mort.

La réussite de jets d'Histoire Naturelle révèle que la mule n'a pas été victime d'un prédateur local connu. Une fouille approfondie de la zone (et des jets de Trouver Objet Caché) permet de découvrir quelques traces étranges dans la boue : des empreintes de pieds minces aux doigts allongés, toutes espacées de dix ou quinze mètres. Avec un jet de Mythe de Cthulhu, elles sont identifiées comme représentant peut-être les foulées d'un Desh, une race de créatures d'une autre dimension, connue des Hyperboréens, à laquelle quelques ouvrages du Mythe font allusion.

Autres découvertes

Bien qu'Hilbredge et les investigateurs puissent préférer pénétrer immédiatement dans la crypte pour découvrir ce qui est arrivé à Sam Johnson, deux éléments à l'extérieur du site méritent d'être signalés.

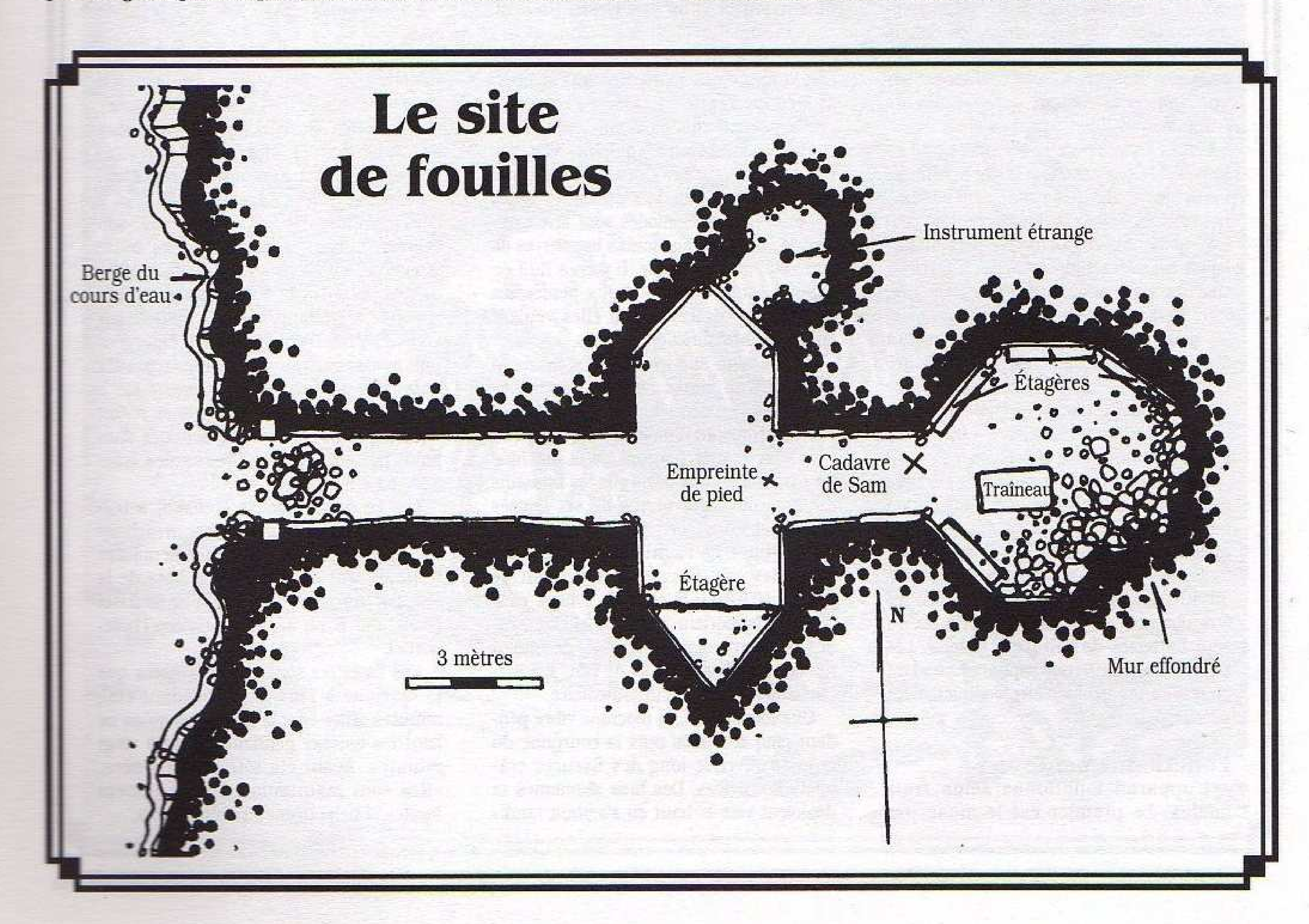
Plusieurs plaques de pierre sculptées gisent dans l'eau, exactement en dessous de l'ouverture ; elles sont en partie recouvertes par les gravats. Orem explique qu'il s'agit des restes d'une énorme porte, d'à peu près 2,40 m x 3 m, qui scellait la crypte. Malheureusement, au moment où il tentait de la retirer, elle lui a échappé et a dévalé la pente, se brisant en quatre morceaux avant de plonger dans le cours d'eau. Elle n'a pas bougé de place depuis sa chute et n'est que partiellement immergée. L'archéologue précise qu'elle était décorée de runes vikings similaires à celles présentes dans le reste du site.

Avant d'examiner la porte cassée, il faut en remonter les divers morceaux et la reconstituer. Les blocs ont des TAI respectives de 17, 18, 19 et 21. Hisser chacun d'eux nécessite de réussir une confrontation FOR contre TAI. Trois investigateurs peuvent s'associer pour tenter de déplacer chaque élément. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier l'écriture comme étant celle des Hyperboréens. Si quelqu'un peut la déchiffrer, les investigateurs prennent connaissance du plan d'Att'k Uthuul, l'animation suspendue et l'accord qu'il avait conclu avec la cité concernant son réveil.

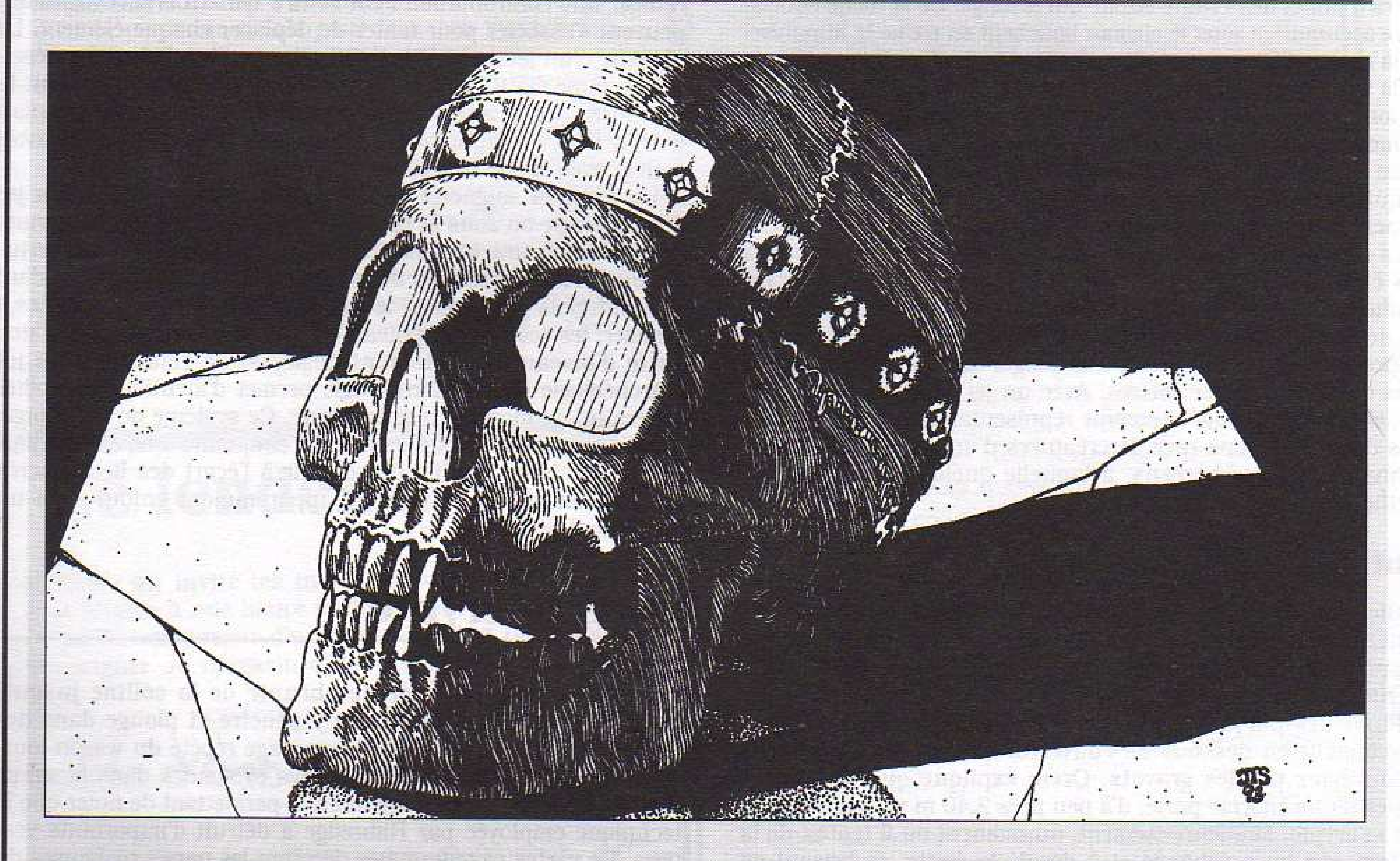
Un examen soigneux du sol associé à la réussite d'un jet d'Archéologie ou sous la moitié de Trouver Objet Caché permet de remarquer une irrégularité dans la paroi jouxtant l'ouverture. Une petite dépression dans la terre marque la position d'un mât autrefois planté dans le sol. Après 2D10 heures passées à creuser, les restes d'un poteau en bois sculpté surmonté d'une sorte d'oiseau de proie sont dégagés. La réussite d'un jet d'Archéologie ou d'Anthropologie permet d'identifier un "pilier funéraire" de manufacture indienne. Ce système de marquage, qui n'a sans doute pas plus de cent cinquante ans, servait parfois à avertir les vivants de se tenir à l'écart des lieux sacrés pour les morts. Celui-ci a été apparemment enfoui sous un glissement de terrain.

Dans la crypte

Après avoir gravi la pente abrupte de la colline jusqu'à l'entrée de la crypte, le groupe y pénètre et plonge dans des ténèbres froides et humides. Le passage répété du wagon lourdement chargé a laissé des marques profondes dans le sol de pierre. Des jets d'Archéologie réussis permettent de noter que la technique employée par Hilbredge a détruit d'importants vestiges. De vastes pictogrammes décorent les parois rocheuses du couloir large de trois mètres, qui s'enfonce dans la colline sur dix-huit mètres avant d'atteindre la première salle.



La Machine de Poussière



Cet appareil est construit dans un crâne humain serti de pierres précieuses et de métal. La mâchoire inférieure est maintenue en place par de minuscules écrous cuivrés. Seize gemmes translucides, huit rouges et huit vertes, sont enchâssées sur un bandeau métallique qui couronne le crâne auquel il est fixé. Les globes oculaires, la fosse nasale et les autres orifices sont scellés par une mousse poreuse projetée par le métal cuivré maintenant familier. Les fissures de la boîte crânienne sont également bouchées. Deux plaques métalliques brillantes sont attachées à l'arrière, chacune étant partagée par une charnière. Une pression sur ces gonds fait se replier les plaques vers l'intérieur, démasquant ainsi deux prises électriques de nature extraterrestre. Chacune est marquée de symboles identifiant les pôles positifs et négatifs. Cette machine sert à ouvrir un Portail vers une autre dimension.

Les plaques à charnières de l'arrière cachent les branchements d'alimentation de la machine. La polarité doit être soigneusement respectée, ou l'appareil ne fonctionnera pas. Il a besoin d'au moins 35-40 volts en courant direct, pouvant être obtenus en mettant en série six ou sept batteries de voiture à 6 volts. Les batteries alimenteront l'appareil pendant cinq minutes avant d'être complètement déchargées.

Fonctionnement

L'appareil fonctionne selon trois modes. Le premier est le mode par défaut, sur lequel il se règle automatiquement. Une fenêtre s'ouvre entre notre dimension et celle des Desh. Rien ne peut la franchir, mais les investigateurs distinguent clairement l'autre monde. Des formes de vie extraterrestres se pressent contre la surface plane de l'ouverture, déformant hideusement leurs traits contre la barrière inébranlable. Voir des Desh inférieurs dans ces circonstances coûte 1/1D4 points de SAN.

Les deux autres modes sont sélectionnés en appuyant sur toutes les pierres de l'une ou l'autre couleur. Il y en a huit de chaque côté du crâne. Deux personnes doivent agir de concert si elles veulent enfoncer la totalité des gemmes.

La pression sur les vertes entraîne la création d'un vortex inversé, une déchirure dans l'espace temps qui aspire tout Desh se trouvant à moins de 50 mètres.

Les pierres rouges font de la machine un instrument d'appel. Tous les humains qui se trouvent à moins de six mètres deviennent des portails potentiels pour les créatures de l'autre dimension. Dans 90 % des cas, il s'agit uniquement de Desh inférieurs ; le reste du temps, c'est un Desh supérieur qui jaillit. Les individus peuvent résister aux effets de l'appareil en réussissant un jet de POU x 3, évitant ainsi de servir d'intermédiaire.

Une fois activée, la machine vibre pendant cinq secondes puis la couronne du crâne s'ouvre le long des fissures crâniennes cuivrées. Des bras segmentés se déploient vers le haut en s'agitant tandis que des flots de plasma bleuâtre s'écoulent entre eux. Regarder l'engin en action pour la première fois coûte 0/1 point de SAN.

Lorsque l'appareil est réglé sur "fenêtre", les investigateurs peuvent voir l'autre dimension ; en position "inversée", il aspire les Desh comme décrit plus avant. Le mode "Portail" est le seul dangereux pour les personnes présentes. Quiconque échoue au jet de POU x 3 devient vulnérable, les synapses de son cerveau offrant une entrée dans notre monde à tout Desh qui souhaite profiter de cet avantage. Si un personnage obtient un résultat inférieur à 90 % sur son jet, 2D4 Desh inférieurs émergent par ses synapses et semblent planer autour de sa tête. Le phénomène est à l'origine d'une grande douleur et réduit définitivement l'INT du personnage d'un point par trois Desh apparus (les fractions sont ignorées).

Les Desh supérieurs creusent à travers le crâne du personnage, arrachant les fibres nerveuses tandis que la matière brute de leur existence jaillit hors de la tête par un trou en forme d'étoile à six branches, ce qui tue sur-le-champ l'hôte-portail.

Les batteries sont épuisées après que la machine a fonctionné pendant cinq minutes. Elles sont si brûlantes qu'on ne peut les toucher pendant quinze à vingt minutes. Ayant été totalement vidées, elles sont maintenant chimiquement inertes et ne peuvent être rechargées.

La première salle

Le couloir donne sur une petite pièce aux murs de pierre ; d'un côté, trois grands hiéroglyphes sont gravés dans les parois, de l'autre une petite étagère triangulaire, peut-être un établi, est fixée à peine en dessous du niveau de la taille. Des rainures creusées dans la muraille, dans lesquelles elle s'adapte parfaitement, la maintiennent en place. Le couloir se poursuit au-delà de cette salle.

La surface de l'étagère est marquée de taches irrégulières décolorées. La réussite d'un jet de Chimie ou sous la moitié de l'Idée fait penser à des traces d'acide. Une analyse en laboratoire d'un échantillon révèle la présence d'un acide imprégné de divers métaux lourds, dont du plomb — un mélange qui s'apparente beaucoup à celui des batteries courantes.

Les hiéroglyphes du mur opposé ont été sculptés dans la roche, puis les motifs ont été remplis avec un métal ressemblant au cuivre qui reflète parfois la lumière des lampes des investigateurs. Ce métal inhabituel, d'une dureté extrême, résiste presque aux outils.

Chacun des trois glyphes est imprégné du POU d'une personne sacrifiée à cet effet et protège la pièce secrète située derrière le mur. Un chaman indien de la région, Henry Saddlemaker, connaît une formule magique, le sortilège d'*Ouverture*, inscrit dans un ouvrage dont il est l'auteur. Lorsqu'il est correctement lancé, le sort fait glisser silencieusement vers le bas une section de la paroi, ce qui dévoile la salle cachée, de forme circulaire et de quatre mètres cinquante de diamètre. À l'intérieur, un crâne humain sur lequel sont fixés des éléments métalliques repose sur un socle de pierre — c'est une invention que Att'k Uthuul appelait sa "Machine de Poussière".

Une mauvaise surprise attend tout investigateur qui touche à l'un des pictogrammes. Le POU contenu dans le glyphe est brusquement libéré sous la forme d'un tourbillon de force d'un mètre cinquante de longueur et de même largeur à la base. le maelstrom frappe l'imprudent et lui inflige 1D6 points de dommages électriques, la victime en subissant encore 1D4 points parce qu'elle est violemment projetée par terre.

Le deuxième couloir

Après avoir parcouru six mètres dans le deuxième couloir, les investigateurs découvrent le cadavre de Sam Johnson. Il gît par terre, sur le ventre. Le sommet de son crâne est creusé d'un trou en forme d'étoile à six branches. Les fragments d'os et les traces de sang indiquent que quelque chose est brutalement sorti de sa tête. Les témoins perdent 1/1D4 points de SAN.

Il n'y a aucun signe de lutte. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de repérer une des étranges traces de pied aux longs doigts dans la poussière.

La deuxième salle

Cette pièce à peu près circulaire mesure six mètres de large. Des bûches grossièrement coupées étayent une partie du mur qui s'est effondré. Des gravats sont empilés çà et là, et le chariot au milieu de la pièce en contient deux pelletées. Orem déclare être convaincu de découvrir tout un caveau funéraire enfoui plus profondément dans la colline.

L'investigateur qui réussit un jet d'Archéologie constate qu'Orem et Sam ont creusé dans une terre intacte. Ils ont franchi la couche de gravier que les Hyperboréens utilisaient dans les fondations de leurs constructions et s'attaquent maintenant au sol consolidé. Il n'y a aucune raison de croire que l'on peut encore trouver quelque chose.

Les investigateurs qui prennent le temps de fouiller dans les gravats découvrent des tubes creux du même métal cuivré que l'on trouve dans le reste de la crypte. De minces câbles en spirales, également creux, et décorés d'ailettes complexes, sont entrelacés autour de ces tuyaux. La réussite



Le cadavre de Sam Johnson

d'un jet de Physique ou sous la moitié de l'Idée permet de penser qu'il s'agit d'un système de transfert d'énergie. Orem ne les avait jusqu'à présent pas remarqués.

L'analyse de ces objets révèle qu'ils sont faits d'un alliage totalement inconnu. Ce sont des débris de la machinerie inventée par Uthuul et alimentée par Abhoth ; elle est maintenant inutilisable.

Événements suivants

Les événements qui vont suivre la découverte du cadavre de Sam Johnson dépendent des activités des investigateurs et des réactions des personnages non-joueurs. Les quelques possibilités présentées ici doivent intervenir à des moments appropriés, quand leurs conséquences seront les plus spectaculaires. Le Gardien peut également introduire d'autres indices ou d'autres incidents de sa création.

Nouveau passage chez Osborn

Une nouvelle visite au magasin d'Osborn permet de rencontrer Jared Harris, un des trois habitués les plus réguliers. Harris, qui a connu John Courage à l'école, l'a récemment vu dans les environs. Il peut dévoiler directement cette information aux investigateurs ou attendre qu'ils l'interrogent, selon le déroulement de l'enquête. Voici ce qu'il a à dire :

"Eh bien, maintenant que vous l'mentionnez, c'est vrai que j'ai vu John il y a à peu près une semaine. Il se tenait à la limite du village et regardait la vieille école. Son visage était triste, mais je ne sais trop pourquoi, il n'avait pas l'air normal. Dès qu'il m'a repéré, il a tourné les talons et est parti tout droit vers le nord. J'suppose qu'il doit vivre dans les bois. Il pourrait se terrer n'importe où. Si vous l'cherchez, il s'ra pas facile à dénicher, ça j'peux vous le garantir."

Un jour ou deux après cette discussion, Joe Osborn ou un autre villageois vient voir les investigateurs et leur remet une enveloppe que Jared Harris lui a laissée à leur intention. Elle contient un message (voir Aide de Jeu n° 3).

Chers gens de la ville,

Après vous avoir parlé, je me suis mis à penser au vieux John. Je me suis demandé ce qu'il avait en tête alors je l'ai attendu à l'endroit même où je l'avais vu la semaine dernière.

Il est descendu et a regardé l'école, tout comme la fois d'avant, et j'ai attendu jusqu'à ce qu'il s'arrête de la fixer et puis je l'ai suivi dans la colline. Je ne crois pas qu'il m'a entendu parce qu'il marchait sans relâche et qu'il n'a pas regardé une fois autour de lui. Nous avons déambulé longtemps, mais je ne l'ai pas perdu. Au bout d'un moment, il a grimpé dans un grand arbre de Bishop's Moutain et je suis reparti.

Comme je risque de m'en aller avant de vous avoir revus, je laisse ce message à un ami. Peut-être aurons-nous l'occasion de nous rencontrer à Boston.

Jared Harris

Aide de Jeu n° 3 — *un message de Jared Harris*

La maladie de Rebecca

De manière inattendue, Rebecca sombre dans un demi-coma inexplicable. Les jets de Médecine ou de Premiers Soins n'ont aucun effet sur elle, mais un examen attentif de son crâne permet de découvrir un morceau de peau irrité, en forme d'étoile à six branches.

Courage voulait invoquer un Desh supérieur ; il lança le sortilège sur la maison d'Hilbredge en visant Orem, mais il frappa Rebecca à la place. Heureusement, l'invocation a échoué et celle-ci a eu la vie sauve, sans toutefois échapper à certaines conséquences. Son état actuel a un effet secondaire ; elle est désormais mentalement liée à John Courage et, en de rares moments, elle divague et décrit ce qu'il est en train de regarder ou de penser à cet instant-là.

Ce phénomène doit rester exceptionnel ; il permet de transmettre aux investigateurs des renseignements essentiels pour la résolution du mystère. Ces éléments ne devraient être qu'en partie cohérents et ne comprendre que des fragments d'informations sur la position ou les activités de Courage. L'indice présenté ci-après est un exemple du type de données pouvant être transmises ; il concerne le sentiment de culpabilité de Courage à propos de la mort de Sam Johnson qu'il a accidentellement provoquée. Rebecca reste dans cet état jusqu'à la mort de John Courage.

"Ç'aurait dû être lui, le profanateur, celui qui doit mourir, mais à la place c'est un des miens qui est mort dans l'obscurité, avec le terrain qui le pressait de tous les côtés, qui est mort dans l'obscurité le ver se serrant dans son crâne le charmant ver le ver va le faire payer je vais envoyer le ver pour le faire payer..."

Le meurtre d'Orem

Le troisième ou le quatrième soir après l'arrivée des investigateurs, Courage accomplit son geste le plus audacieux ; il envoie un Desh attaquer Orem dans son propre lit. Le monstre pénètre dans la chambre en démolissant la fenêtre, attrape l'homme par la gorge. Celui-ci, paralysé par la peur, est incapable de se défendre. Selon la situation, les investigateurs ont ou non le temps d'intervenir pour le sauver. Cependant, à moins qu'il n'y ait quelqu'un de garde, le Desh est en mesure de tuer le malheureux avant que quiconque entre dans la chambre. S'il en a le temps, le monstre lui dévore la tête avant de s'enfuir. La perte de SAN est au moins de 1/1D4 points.

Henry Saddlemaker

Bien qu'il ait près de quatre-vingt-dix ans, Henry Saddlemaker ne paraît pas son âge. Son visage décharné présente un profil de faucon, ses yeux dorés sont incisifs et critiques. Il est né dans le Connecticut où il a grandi en éprouvant les mêmes sensations intenses d'isolement que John Courage. Au moment de l'adolescence, ses gènes hyperboréens se manifestèrent, des images de la Vallée du Miskatonic Supérieur lui apparurent spontanément. À vingt-cinq ans, il se mit à vagabonder dans la Nouvelle Angleterre jusqu'à ce qu'il finisse par identifier la vallée de ses visions. Il s'installa dans la région de Dunwich et commença à étudier les collines et les anciens objets qui apparaissaient de temps à autre dans cette zone. Il vit toujours de manière solitaire ; même après toutes ces années, rares sont les gens qui en savent beaucoup sur lui, bien que presque tous le considèrent comme inoffensif.

Les investigateurs peuvent apprendre son existence par le journal de Charlene McCutcheon ou en discutant avec Jared Harris, Joe Osborn, voire Marie Bishop.

Saddlemaker vit dans une vieille cabane, dans un secteur inhabité de la commune, à quelque cinq kilomètres du village proprement dit. La hutte rudimentaire, bâtie contre une éminence rocheuse peu élevée, est faite de bouts de bois et d'un toit en aluminium. La porte, rafistolée et usée à la base, est légèrement entrebâillée.

En approchant, les investigateurs entendent quelqu'un qui se déplace en traînant les pieds et marmonne tout seul. S'ils frappent, la porte s'ouvre complètement et un vieil homme aux cheveux blancs qui lui tombent sur les épaules passe la tête pour regarder avec méfiance ses visiteurs.

"Qu'est-ce que vous voulez ?" demande-t-il. *"Si vous êtes venus pour l'argent des impôts, oubliez-le. Je n'ai rien à vous donner."* Sur ce, il claque la porte qu'il accroche en passant une boucle de corde sur un clou courbé.

Engager la conversation avec Saddlemaker oblige les investigateurs à réussir un jet de Persuasion ou à lui fournir une preuve quelconque qu'ils n'appartiennent pas aux services fiscaux américains. Il est insensible au Baratin.

S'ils ne parviennent pas à le convaincre, ils doivent entrer par la force ou revenir plus tard, quand l'Indien sera parti. Il compte en effet se rendre bientôt à Aylesbury où il espère gagner assez d'argent pour acheter des batteries de voiture et faire fonctionner la Machine de Poussière. Il connaît les intentions de Courage et espère réparer les torts déjà commis. Il pense être absent pendant deux ou trois jours.

Si les investigateurs pénètrent de force dans la cabane, Saddlemaker leur tombe dessus en agitant sa canne, et il n'hésite pas à frapper ces casse-pieds d'hommes blancs entre les yeux. Il s'esquisse par l'arrière de la construction et file dans les bois. Il est rapidement impossible de retrouver la trace du vieil Indien.

S'il accepte de parler avec ses visiteurs, il les invite à entrer, mais reste circonspect. Il répond à leurs questions par d'autres questions : *"Pourquoi voulez-vous des renseignements sur John Courage ? Quel est votre lien avec Orem Hilbredge ?"*, etc. Selon les explications des investigateurs, il fournit certaines, aucune ou toutes les informations suivantes.

John Courage

Saddlemaker sait que le père de Courage, un Indien, est mort alors que John était encore enfant. Sa mère, une femme blanche de santé fragile dont les forces s'épuisaient, ne savait pas grand-chose de l'héritage indien du garçon, lequel finit par contacter Henry Saddlemaker. Celui-ci accepta de lui enseigner tout ce qu'il savait sur leurs traditions, mais il s'aperçut rapidement que le sang des "aînés" coulait dans les veines de Courage — tout comme dans les siennes. Il tenta de prévenir le garçon de ce qui risquait de lui arriver, mais il savait que John ne l'écoutait pas vraiment.

"Quand je lui ai parlé du terrible pouvoir des dieux anciens que ses ancêtres révéraient — les créatures informes du vide extérieur, et comment son sang était marqué comme le mien — j'ai vu qu'il était avide de ce savoir. Je ne lui ai rien appris d'autre sur ce sujet, dès que j'ai vu la convoitise dans ses yeux."

Les Hyperboréens

Saddlemaker ne donne de détails sur son héritage hyperboréen et sur les Desh, ces créatures d'un autre monde, que si les investigateurs réussissent des jets de Persuasion supplémentaires. Il est convaincu que Courage représente un danger, mais il préfère régler tout seul ce problème. Il ne voit guère de raisons de faire confiance à des Blancs et n'a aucune envie de partager avec eux le savoir représentant l'œuvre d'une vie.

Il sait qu'il y a quelque chose d'étrange et de mystérieux dans le sang de certains Indiens de la vallée du Miskatonic.

"Je ne le comprends pas. C'est comme un rêve d'une netteté surnaturelle. Parfois, il me vient aux heures entre les mondes — au crépuscule ou à l'aube — des souvenirs qui ne m'appartiennent pas. Des souvenirs d'un soleil qui brille au matin du monde, quand les hommes étaient plus que des hommes, mais également moins."

Saddlemaker refuse de donner plus de précisions, mais ses réflexions et ses théories sont consignées dans un livre qu'il conserve sous son lit. Si les investigateurs y jettent un coup d'œil, ils en apprennent plus.

Les Desh

Si les investigateurs lui apportent des preuves de la présence de créatures extraterrestres dans la région (empreintes et autres), Saddlemaker leur révèle ceci :

Les Desh

Desh est le nom que les Hyperboréens ont donné aux créatures qui vivent dans une dimension proche de la nôtre. D'une grande diversité de formes, elles flottent dans les espaces invisibles qui nous environnent et n'ont pas plus conscience de notre présence que nous de la leur. Il en existe une infinité de variétés, mais il n'en apparaît que de deux types dans ce scénario, appelés pour plus de simplicité Desh inférieurs et supérieurs.

Bien que constitués de matière solide, les Desh sont translucides et ne cessent d'apparaître et de disparaître. Des réminiscences d'images — des souvenirs chimiques des fibres nerveuses du cerveau utilisé comme Portail — se manifestent par intermittence dans leur peau claire. Lorsqu'un Desh supérieur a été invoqué par l'intermédiaire de quelqu'un que l'on a connu ou chéri, on peut entrevoir des fragments de la vie de cette personne, et y laisser jusqu'à 1D4 points de SAN.

Les Desh sont des être flottants, capables d'effectuer de longs sauts gracieux dans l'air. Ils semblent se déplacer lentement, mais sont en fait très rapides et peuvent couvrir des centaines de mètres en quelques secondes. Un investigateur qui en aperçoit un à une soixantaine de mètres constate, au round suivant, que la créature l'a attaqué en plongeant ses crocs effilés comme une dague dans sa tête et son cou.

La manière la plus simple d'amener des Desh dans notre dimension consiste à faire d'un cerveau humain un Portail neural. Le passage des Desh inférieurs fait souffrir le sujet qui perd progressivement des points d'INT (perte de 1 point d'INT pour trois Desh inférieurs apparus). Ceux-ci ressemblent à de grands têtards argentés dotés d'une gueule édentée et molle et d'une rangée d'yeux sombres, en forme de perle, couronnant leur tête étroite. Leurs membres allongés sont résistants et élastiques. Ces créatures, peu dangereuses, ne survivent dans notre monde guère plus de 1D3 jours avant de se désagréger et de disparaître, en laissant parfois des traces de leur présence comme le fragment découvert dans le magasin d'Osborn.

Les Desh supérieurs sont beaucoup plus puissants. Leur passage dans le cerveau provoque toujours la mort du sujet — le crâne explose et se retrouve avec un trou en forme d'étoile. Ils possèdent un corps mince de poisson, doté de quatre longs membres que soulignent leurs muscles filandreux. Des dents incurvées de quinze centimètres de long hérissent leur gueule immense. Le sommet de leur tête lisse est couronné de 2D4 yeux aplatis, sans paupières, disposés en croissant.

Les Desh inférieurs subissent normalement les dommages, ce qui n'est pas le cas des autres. Lorsqu'un investigateur touche un Desh supérieur, les dommages sont déterminés normalement puis multipliés par cinq. Cela donne le pourcentage de chances que la créature soit directement détruite. Lancez 1D100 ; si le résultat est inférieur au nombre déterminé, le Desh disparaît en un éclair lumineux en forme d'étoile. L'attaque n'a autrement aucun effet.

DESH INFÉRIEUR

FOR 2D6+1	CON 1D6	TAI 1D6	INT 1D4
POU 1D3	DEX 3D6+1	Déplacement : 6	PV 1D6

Armure : Aucune.

Armes : Saisir et Renverser 35 %, DEX x 3 pour rester debout.

Perte de SAN : 0/1D3.

DESH SUPÉRIEUR

FOR 4D6+3	CON 3D6	TAI 2D6	INT 2D6
POU 3D6+2	DEX 6D6+1	Déplacement : 30	

Armure : Aucune.

Armes : Saisir et Tenir 45 % ; Morsure 55 %, 1D10.

Perte de SAN : 1/1D4+1

"Ils nous accompagnent depuis bien longtemps. Mon père les connaissait et savait comment les faire venir des espaces invisibles qui nous entourent. Je connais aussi la méthode, mais je ne l'utiliserai pas. J'ai prié pour qu'aucun de nous — aucun de ceux qui possèdent le sang — ne le fasse jamais.

"Ne portez jamais votre regard sur eux. Contempler leur corps, c'est voir les rêves des gens à qui ils ont volé l'étincelle de vie. Voir ces rêves, c'est devenir fou."

Le parchemin d'Hyperborée

Saddlemaker a entendu parler d'un antique parchemin se trouvant à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic à Arkham. Lui-même ne l'a jamais vu, mais il croit néanmoins qu'il s'agit d'un document laissé par l'étrange peuple dont il descend et qui serait conservé dans la collection des livres rares. Bien que personne n'ait pu jusqu'à présent le déchiffrer, il prétend en être capable.

Le parchemin contient des extraits de l'histoire d'Att'k Uthuul, dont l'expérience sur l'animation suspendue n'a pas connu la conclusion espérée. La réussite de jets de Persuasion et de Crédit est nécessaire pour être autorisé à le consulter — à moins que les investigateurs n'aient été en relation avec le docteur Armitage ou un autre membre du personnel. Ils apprennent que l'origine de cet écrit est quelque peu mystérieuse, mais la plupart croient qu'elle a été découverte en Islande durant une étude géologique du terrain, avant le début du siècle. Son âge réel est encore l'objet de controverses.

Le document paraît très ancien, mais est d'une souplesse incroyable. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet de reconnaître la peau d'une créature connue sous le nom de Gnoph-Keh, une constatation qui coûte 0/1 point de SAN.

Les glyphes sont tracés avec une encre rouge sombre qui résiste même à l'action de l'acide de restauration. Seul quelqu'un qui connaît déjà l'hyperboréen peut lire le texte rédigé dans ce langage disparu depuis des millénaires. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier la langue, mais pas d'effectuer une traduction.

Le déchiffrement du parchemin fait perdre à quiconque prend connaissance de son contenu 1D4 points de SAN et augmente de 3 points sa compétence Mythe de Cthulhu. Le texte ne contient aucun sort (voir Aide de Jeu n° 4).

Le livre de Saddlemaker

Cette sorte d'énorme classeur est rempli de papiers de toute taille ; il est caché sous une latte du plancher de la cabane et sera découvert avec la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché. Les feuilles qu'il contient étant libres, il est certainement possible d'en "emprunter" quelques-unes pendant un petit laps de temps sans que leur propriétaire s'en aperçoive. Le texte est en anglais, mais certaines pages sont très vieilles, les inscriptions délavées et l'écriture de Saddlemaker difficile à lire. Comprendre son travail nécessite la réussite d'un jet d'Anglais.

Saddlemaker a accumulé des renseignements pendant presque soixante ans. Son savoir est assez fragmentaire et provient d'éclairs de souvenirs raciaux ou de sa longue étude des pierres hyperboréennes que recélaient les collines. Le plus important est qu'il a appris tout seul le sortilège *Ouverture*, ainsi que quelques éléments de la technologie d'Hyperborée et de la Machine de Poussière d'Uthuul. Il est certain qu'elle se trouve quelque part dans le site de fouille de Hilbredge, mais il ne veut pas récupérer cet appareil potentiellement dangereux avant d'avoir achevé tous ses préparatifs. Il compte sur la profonde claustrophobie de Courage pour empêcher le jeune homme de s'aventurer dans la crypte et de s'en emparer.

La Machine de Poussière

Si les investigateurs mentionnent l'atelier hyperboréen, Saddlemaker marmonne quelque chose sur de la "poussière" qui s'y trouve — mais ils ne sont pas sûrs d'avoir compris ses propos à moins de réussir un jet d'Écouter. S'ils parviennent à vaincre sa forte réticence, il finit par leur révéler ce qu'il sait sur la Machine de Poussière. Dans tous les cas, ce qu'il en a compris est incomplet et imparfait.

John Courage

La Machine de Poussière est apparue à John Courage dans ses rêves, et ce totem irradiant de pouvoir a fini par devenir une obsession. Le Gardien doit déterminer comment il apprend son emplacement, s'il tente de se la procurer et comment.

Si les investigateurs sont en possession de l'appareil, Courage envoie quelques Desh inférieurs pour qu'ils le volent — deux ou trois par personnage. Une partie des créatures attaque en groupe pour immobiliser les adversaires pendant que les autres tentent d'emporter l'engin. Quant à Courage, il se tient à proximité, hors de vue et prêt à intervenir avec sa batte de base-ball.

Si les investigateurs l'ont particulièrement gêné, l'Indien n'hésite pas à envoyer un Desh supérieur. Il peut même tenter d'en invoquer un en le faisant passer par le cerveau d'un personnage de son choix, ce qui déchiquette le crâne de la cible. Le Desh en jaillit en produisant un éclair lumineux fulgurant, s'empare de la machine et s'enfuit.

La maison dans les arbres

La pente orientale de Bishop's Mountain est couverte d'érables gigantesques, certains de plus de trente mètres de haut. Un de ces arbres, particulièrement grand, possède de

---

Un antique parchemin d'Hyperborée

Le dernier testament de Zaccosh Utahn de la septième colonie

Voici le seul avertissement qui viendra jamais de notre vallée maudite dans la terre au-delà de la mer. Prenez-en bien compte car je suis le seul survivant. Notre colonie a imprudemment éveillé le pouvoir d'un Grand Ancien dans le labyrinthe de cavernes que nous avons découvert sous le sol de notre vallée ; nous fûmes assez imprudents pour puiser dans cette énergie. L'un de nous, Att'k Uthuul, notre plus grand savant, croyait qu'il pourrait la contrôler, mais il avait tort. Fuyez la vallée occupée par la Septième Colonie des terres occidentales — Uthuul y dort encore, dans la double étreinte de ses machines et du Grand Ancien. Je voudrais vous en dire plus, mais mes forces m'abandonnent. Mes jours viennent à leur terme. Dans la mort je lierai mon esprit à cette peau de sorte qu'elle puisse résister une éternité et perdurer, peut-être pour être un jour découverte et épargner à d'autres de subir notre sort.

Aide de Jeu n° 4 — traduction du parchemin

Nouveau sortilège — Ouverture

Saddlemaker a découvert ce sortilège aux usages limités sur un fragment de socle hyperboréen qu'il a déniché dans les collines autour de Dunwich. Le sortilège ne coûte aucun point de SAN mais il oblige à investir 1 Point de Magie dans chacun des trois glyphes ornant les parois de la première salle de la crypte. Il fait glisser vers le bas une section du mur, dégageant ainsi la pièce contenant la Machine de Poussière. Saddlemaker ne connaît pas la méthode de fermeture.

nombreuses ramifications et un tronc épais. Une vaste plate-forme de bois est installée dans les branches, à quelque dix-huit mètres de hauteur — c'est la maison secrète de John Courage. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché est nécessaire pour repérer l'installation. Saddlemaker, qui est un excellent pisteur, peut certainement la découvrir si l'on parvient à relever quelques traces laissées par le jeune Indien. Les investigateurs qui tentent de suivre Courage doivent réussir 1D4 jets de Suivre une Piste à la moitié de leur compétence normale.

Une fouille des environs associée à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir le cadavre de Jared Harris. Le sommet de sa tête est orné du trou en forme d'étoile à six branches maintenant familier.

Deux jets réussis de Grimper successifs autorisent à atteindre la plate-forme. En cas d'échec, c'est la chute : 1D6 points de dommages s'il s'agit du premier jet, 2D6 au second.

La terrasse mesure approximativement 3,60 x 6 m ; l'accès se fait par une trappe montée sur charnière. Un brasero métallique sert de fourneau et un lit de camp maintenu par une grosse pierre occupe l'angle le plus lointain. Un carnet glissé dans le lit est plein de papiers griffonnés.

Le carnet de Courage

Le texte est en anglais mais les inscriptions les plus récentes sont embrouillées et difficiles à comprendre. La Psychanalyse ou la Psychologie indique aux investigateurs qu'ils ont affaire à un fou dangereux. La lecture de ces pages nécessite la réussite d'un jet d'Anglais et 2D4 heures d'études. La compétence Mythe de Cthulhu augmente alors de 3 points et les points de SAN sont réduits de 1D4. Les trois sortilèges décrits, *Invoquer des Desh Inférieurs*, *Invoquer un Desh Supérieur* et *Détection de la Vie*, peuvent être appris grâce à la réussite d'un jet sous INT x 2 pour chacun.

Les derniers feuillets n'offrent guère d'intérêt, mais les parties plus anciennes sont remarquables. Elles remontent à plusieurs années et décrivent comment Courage a achevé avec succès ses années de lycée et a été admis au Hyde Park Community College de Boston. Alors qu'il était étudiant, il fut contacté par un groupe qui s'était baptisé Les Gardiens de la Lumière Extérieure et prétendait s'intéresser à lui à cause de ses origines indiennes. Il raconte comme il a ressenti pour la première fois l'impression d'appartenir à quelque chose. Il décrit son initiation dans la secte et plus tard son éducation dans des domaines interdits et fascinants, y compris des magies qui lui permettaient de faire venir des créatures depuis les espaces "qui nous entourent en permanence".

Ayant compris que le savoir que les Gardiens de la Lumière Extérieure partageaient avec lui détruisait lentement son esprit — et que ses compagnons se servaient de lui uniquement parce qu'ils avaient identifié ses origines mystérieuses — Courage se servit de Desh supérieurs pour prendre une revanche sanglante sur eux avant de retourner à Dunwich entretenir sa folie — et son ressentiment envers le monde.

Une série d'incantations et de sortilèges sont griffonnés sur plusieurs pages, constituant les rituels d'invocation des deux types de Desh. Apprendre chacun d'eux nécessite de leur consacrer deux semaines d'études. La dégradation mentale que provoque l'invocation des Desh inférieurs n'est pas mentionnée, mais avec un jet de Chance réussi, un investigateur tombe sur une inscription plus récente dans laquelle Courage se demande si l'usage de ce sortilège n'affecte pas son intelligence.

Si Courage est chez lui

Quand Courage est dans son refuge, il bloque la trappe avec une barre coulissante. Le battant a alors une FOR de 11 que doit vaincre un investigateur ; cependant, si celui-ci ne veut pas prendre de risques, il ne peut appliquer que la moitié de sa FOR normale à cause de sa position. S'il augmente son action, il a alors 10 % de chances cumulatives de tomber par point au-dessus de la moitié de sa FOR. Un jet de DEX x 2 lui permet toutefois de se récupérer en s'accrochant à une branche. Sinon la chute lui vaut 4D6 points de dommages, l'impact étant atténué par le sol gras.

Un jet d'Écouter alerte Courage qui dort et lui signale la présence des investigateurs. Il se réveille automatiquement s'ils grimpent dans l'arbre ; il se saisit alors de sa batte de base-ball et se place de façon à frapper le premier qui se présente dans l'ouverture. Un investigateur ainsi touché doit réussir un jet de DEX x 4 pour ne pas tomber.

Les arrivants qui ont compris que Courage les attend pour frapper peuvent tirer à travers les planches ; ils atteignent leur cible sur un empalement, mais n'infligent alors que des dégâts normaux. Après cette offensive, Courage ouvre la trappe et jette son fourneau — braise comprise — sur les envahisseurs. Il a 60 % de chances de toucher le premier grimpeur en lui infligeant 1D4 points de dommages et le fait tomber si l'investigateur échoue à un jet de DEX x 3. À moins d'être soumis à un tir nourri, Courage poursuit avec un rocher (60 % de chances de toucher, dommages 1D3+1, jet de DEX x 3 ou chute).

Si les investigateurs investissent la plate-forme, Courage en descend par un côté, abandonnant son carnet et tout le reste — même la Machine de Poussière s'il l'a en sa possession. S'il échoue à son jet de Grimper (90 %) pendant qu'il quitte l'arbre, il chute, subit 1D6 points de dommages et se tord la cheville, ce qui le ralentit pour la fin du scénario.

Si des investigateurs l'attendent en bas, il se laisse tomber sur l'homme qui paraît le moins costaud et tente de l'étourdir puis de filer. Il a 70 % de chances de réussir sa manœuvre, la moitié si le personnage cherche activement à l'éviter. S'il est atteint, il subit 1D6 points de dommages, est renversé sur le sol et assommé pour 1D3 rounds.

Trois nouveaux sortilèges

Invoquer des Desh Inférieurs

Ce sort fait venir 2D6 Desh inférieurs qui se servent du cerveau de l'enchanteur comme Portail. L'incantation coûte 6 Points de Magie et 1D6 points de SAN. Les Desh apparaissent par le front sous la forme de pâles images et se solidifient en tombant sur le sol. Pour trois Desh qui surgissent (les fractions sont ignorées), l'enchanteur perd définitivement 1 point d'INT.

Invoquer un Desh Supérieur

Ce sort appelle un Desh supérieur qui apparaît par le cerveau d'une cible choisie. L'invocation coûte 6 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Il peut être lancé sur n'importe quel objectif humain que l'enchanteur voit, ou sur celui qu'il a repéré à distance grâce au sort *Détection de la Vie*. Il doit vaincre le POU de la cible avec son propre POU. S'il réussit, le Desh ouvre un Portail dans le cerveau de la victime, crée un trou en forme d'étoile à six branches et émerge tel un feu follet bleu et blanc. La personne meurt instantanément et les éventuels témoins perdent 1D6 points de SAN.

Si l'objectif résiste au sort, l'invocation échoue, mais il doit réussir un jet de Chance ou sombrer dans une sorte de coma qui forme un lien mental entre lui et l'enchanteur jusqu'à la mort de l'un des deux. Pendant cette période, la cible expérimente les choses que l'enchanteur voit et pense, dans une sorte de rêve et de façon partielle.

Détection de la Vie

Ce sortilège permet à l'enchanteur de détecter la présence et la nature générale d'une forme de vie dans une zone désignée. L'incantation coûte 1 Point de Magie et 1 point de SAN.

La surface examinée représente l'équivalent d'une maison de taille moyenne et doit être visible par l'enchanteur, qui peut faire la différence entre les espèces (chiens et humains par exemple), mais ne peut identifier un individu particulier.

Conclusion

Le bon dénouement de ce scénario exige qu'un terme soit mis aux activités de John Courage. Les investigateurs sont alors récompensés de 2D6 points de SAN. S'ils échouent et que les immondes créatures commandées par Courage continuent leur massacre, ils perdent 1D4 points de SAN pour chaque mort dont ils prennent connaissance.

Caractéristiques

REBECCA HILBREDGE, 27 ans, bibliothécaire sans activité

FOR 9	CON 10	TAI 8	INT 14	POU 12
DEX 16	APP 13	ÉDU 15	SAN 60	PV 9

Compétences : Bibliothèque 89 %, Exécuter des Tâches Ménagères Ingrates 80 %, Histoire Naturelle 60 %, Marchandage 45 %, Premiers Soins 55 %, Trouver Objet Caché 75 %.

OREM HILBREDGE, 28 ans, archéologue amateur

FOR 12	CON 10	TAI 12	INT 10	POU 12
DEX 12	APP 11	ÉDU 14	SAN 35	PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Hachette 40 %, 1D6+1 + bd ; Fusil 30 %, 1D6+2.

Compétences : Anthropologie 35 %, Archéologie 40 %, Bibliothèque 30 %, Comptabilité 10 %, Droit 55 %, Histoire 30 %, Mécanique 45 %, Trouver Objet Caché 30 %.

JOHN COURAGE, 26 ans, adversaire mal avisé

FOR 11	CON 11	TAI 14	INT 9	POU 16
DEX 14	APP 15	ÉDU 16	SAN 0	PV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Batte de base-ball 80 %, 1D8 + bd ; Couteau 60 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anthropologie 48 %, Archéologie 15 %, Astronomie 9 %, Baratin 30 %, Camouflage 80 %, Discrétion 70 %, Écouter 45 %, Géologie 10 %, Grimper 90 %, Histoire 48 %, Lancer 59 %, Langage Hyperboréen 50 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 90 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 80 %.

Sortilèges : Invoquer un Desh Mineur, Invoquer un Desh Majeur, Sentir la Vie.

HENRY SADDLEMAKER, 90 ans, chaman indien

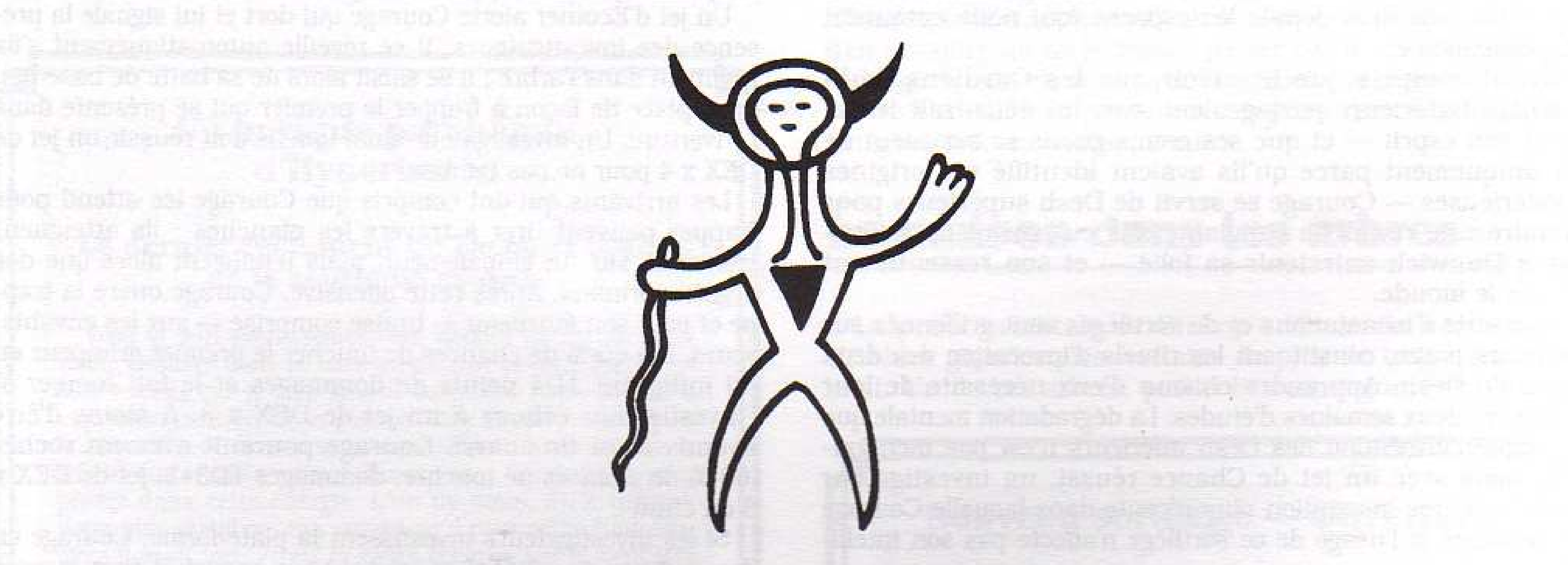
FOR 15	CON 8	TAI 10	INT 16	POU 17
DEX 7	APP 9	ÉDU 19	SAN 67	PV 9

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Canne 55 %, 1D6 + bd.

Compétences : Anglais 95 %, Anthropologie 45 %, Archéologie 70 %, Bibliothèque 35 %, Botanique 40 %, Conduire Engin Lourd 72 %, Discrétion 55 %, Écouter 55 %, Grimper 45 %, Histoire 45 %, Marchandage 60 %, Mécanique 70 %, Monter à Cheval 80 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Nager 60 %, Occultisme 70 %, Persuasion 76 %, Pictogrammes Hyperboréens 70 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 68 %, Se Cacher 90 %, Suivre une Piste 65 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Sortilèges : Ouverture.+





Avec préméditation

Wrona Bors est un sorcier des Contrées du Rêve, un habitant de la prospère cité portuaire de Dylath-Leen. Dévoué aux Grands Anciens, il sert ses maîtres de la manière qui leur plaît, recherchant auprès d'eux les dons et connaissances interdites en échange de sa dévotion et de ses sacrifices. Ayant atteint dans sa patrie les limites de ses ambitions, il a voyagé par des moyens magiques dans le monde éveillé, une dimension regorgeant de parfaits sujets à sacrifices, les êtres humains stupides et impuissants. Il a l'intention d'ouvrir à ses maîtres un Portail vers le monde éveillé, de leur offrir autant d'humains qu'ils veulent en prendre et de revenir dans sa propre dimension chargé des récompenses de sa fidélité.

Arkham l'a attiré à cause d'une source, mystérieuse mais indubitable,.de pouvoir Il y a repéré un groupe d'êtres humains qu'il peut persuader de participer innocemment au rituel d'ouverture du Portail : des malades mentaux. Il sait qu'il ne trouvera personne de plus manipulable ou de plus adapté, par son schéma mental, au travail à réaliser.

Grâce à une puissante amulette, il passe pour un être humain, le docteur John Ronayne, un psychiatre anglais. Un beau matin de printemps, sur la foi de documents parfaitement imités, il intègre le sanatorium d'Arkham comme psychiatre.

Le drame peut commencer.

Comment diriger cette aventure

Cette aventure se décompose en trois parties. Dans la première, les investigateurs découvrent les meurtres commis au sanatorium puis se retrouvent face au le sombre et maléfique Wrona Bors. Leur procès, car ils sont accusés à tort des meurtres, constitue la deuxième partie. La dernière voit leur rencontre avec deux des "démons" de Bors, des créatures surnaturelles des Contrées du Rêve qui vont les chasser sans répit.

Les personnages des joueurs

La structure de ce scénario est très spécial ; les joueurs peuvent avoir à interpréter les rôles de plusieurs personnages suivant les circonstances à l'issue des diverses parties de l'aventure ou les souhaits du Gardien. À l'origine, il a été conçu pour des investigateurs qui ne se connaissent pas et qui arrivent au sanatorium tard dans la nuit, suite à une convocation mystérieuse. Chacun d'eux doit avoir un "être cher" parmi les patients de l'asile. De plus, il est supposé commencer pendant la nuit d'Halloween. Cette dernière condition n'est pas strictement nécessaire mais le Gardien devra alors modifier les dates indiquées dans le texte.

Certaines de ces formalités peuvent ne pas pouvoir s'appliquer à votre campagne. Si elle commence avec de nouveaux investigateurs, il n'y a pas de problème. Le Gardien doit simplement définir des "êtres chers" pour qu'ils aient tous quelqu'un à sauver. Les campagnes plus anciennes ont peut-être déjà accumulé un certain nombre d'investigateurs "en retraite" suite aux pertes de Santé Mentale. Ils sont déjà internés au sanatorium ou le Gardien peut faire en sorte qu'ils y soient transférés avant le début des événements. Les Gardiens qui ont affaire à des investigateurs vétérans peuvent avoir à imaginer une introduction au scénario qui tienne compte de leur passé.

Les joueurs et le Gardien doivent se préparer à mettre en jeu de nouveaux personnages en cours de scénario. En plus des risques habituels, mort, folie, la plupart des investigateurs seront accusés des meurtres commis au sanatorium et finiront donc la première partie en prison. Même ceux qui pourront payer leur caution et en sortir risquent une lourde peine s'ils sont déclarés coupables. Les joueurs dont les personnages sont emprisonnés pour une longue durée devraient avoir la possibilité d'en incarner un autre, par exemple un des êtres chers, guéris en fin de première partie, ayant survécu aux événements ou un des avocats engagés par les inculpés pour les défendre. Il peut aussi s'agir de détectives privés recrutés pour l'occasion. Officiers de police, journalistes, presque toutes les catégories habituelles sont susceptibles de fournir de nouveaux personnages-joueurs. La question de savoir si un joueur peut diriger plusieurs personnages actifs en même temps est à régler par le Gardien.

Informations réservées au Gardien

Le sorcier Wrona Bors est attiré à Arkham par une source de pouvoir incompréhensible même pour ce magicien inhumain. Elle résulte d'une antique structure laissée par les Indiens misqat, qui habitèrent autrefois la vallée, et matérialisée par treize statuettes d'argile enterrées dans la région d'Arkham, suivant un dessin à la fois simple et complexe. Chacune des statuettes renferme l'esprit immortel d'un prêtre guerrier misqat.

Le sanatorium d'Arkham

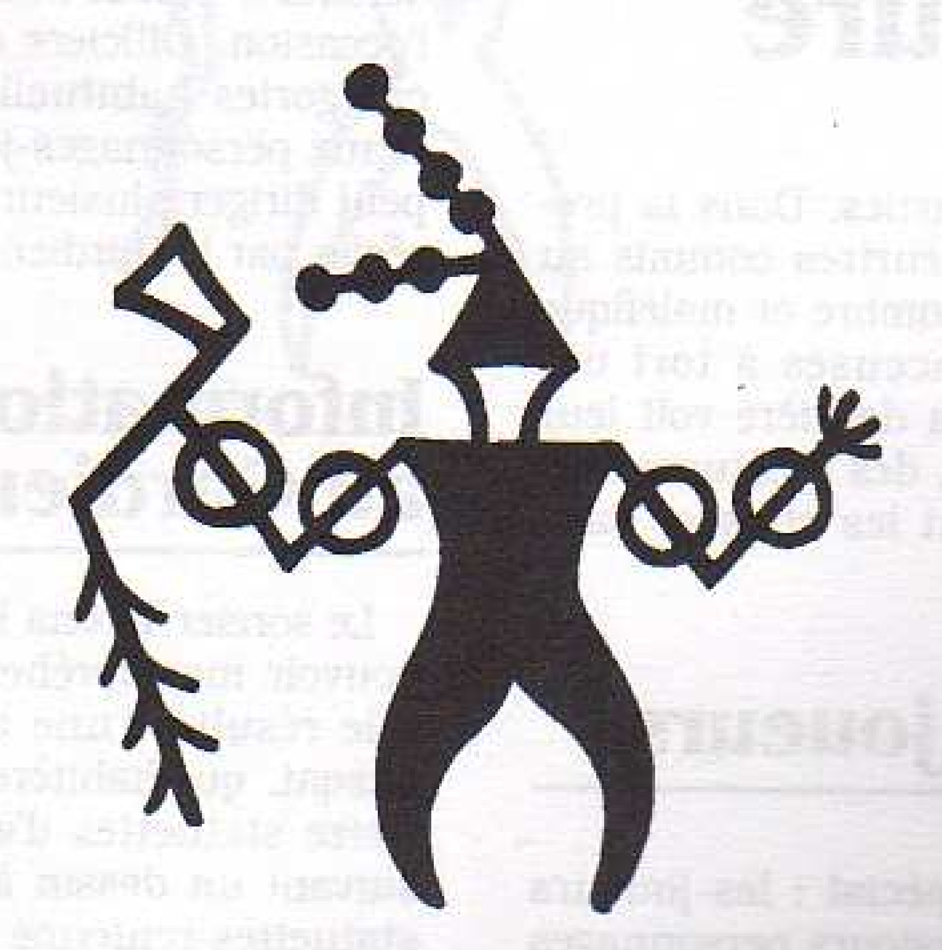
La structure focalise d'étranges énergies et peut être partiellement responsable de la quantité inhabituelle d'activités occultes qui a marqué la région à travers les siècles. Bien que les détails et les buts de la structure ne soient pas connus de Bors, il a l'intention de l'utiliser pour appeler les Grands Anciens.

Bors s'est infiltré dans l'asile sous l'apparence du Dr. Ronayne, psychiatre anglais, et y prépare le rituel à venir. Engagé pour s'occuper des patients, il a, grâce à sa magie, aveuglé le personnel quant à ses buts véritables, et ses séances d'endoctrinement, de lavage de cerveau et de sorcellerie passent pour des thérapies expérimentales auprès du Dr. Bradley Harcourt, qui dirige actuellement l'établissement. Ronayne a enseigné aux patients les vers qu'ils devront chanter lors du rituel démentiel d'ouverture du Portail qu'il projette pour cette nuit, la nuit d'Halloween.

Mais ses plans ont été accidentellement découverts au dernier moment par le Dr. Harcourt. Il y a un jour ou presque, alors qu'il cherchait un stylo sur le bureau de Ronayne, il est tombé par hasard sur un vieux livre qu'il feuilleta par curiosité. Ce qu'il y trouva le terrifia et détruisit ses illusions sur ce psychiatre ; l'homme n'était pas ce qu'il semblait être.

Sans comprendre encore sa véritable nature ou ses buts, Harcourt décida de découvrir ce que l'homme cherchait à faire. Il vola le livre et étudia les activités de celui-ci avec un œil neuf.

C'était sa première et avant-dernière erreur. La dernière consista à contacter les parents ou amis des patients de Ronayne qui habitaient dans la région.





Première partie : le crime

L'aventure commence quand les investigateurs arrivent au sanatorium d'Arkham, la nuit où Wrona Bors doit mettre en scène son terrifiant rituel.

Il est important qu'ils ne rendent pas immédiatement comptela situation, ce qui peut demander de la subtilité de la part du Gardien ou un bon jeu de rôle de la part des joueurs.

Sur place, il est préférable que les visiteurs montent d'abord à l'étage et découvrent le Dr. Harcourt agonisant avant de passer au sous-sol. Les gémissements qui proviennent du second et le mystérieux Clive peuvent être utilisés pour les amener à prendre la bonne direction.

Une fois le carnage découvert, certains peuvent être tentés d'appeler la police. Si les téléphones de l'asile sont tous hors d'usage, ceux des voisins restent utilisables. Mais il n'est pas souhaitable que la police arrive trop tôt. Les investigateurs devraient être en route pour la ferme Baxter avant qu'elle investisse les lieux.

Comme, de toute façon, ils sont accusés des meurtres commis à l'asile, si les forces de l'ordre se présentent trop tôt, les investigateurs peuvent être immédiatement interpellés et dans l'impossibilité d'assister aux événements de la ferme Baxter. Si le Dr. Harcourt agonisant ne parvient pas à les convaincre de l'urgence qu'il y a à poursuivre Wrona Bors pour sauver ceux qu'ils aiment, l'énigmatique Clive peut faire une apparition et les encourager d'une manière ou d'une autre.

Un coup de téléphone

Ceux qui ont des parents internés au sanatorium reçoivent, chacun, un appel téléphonique du Dr. Bradley Harcourt en début de soirée, le 31 octobre. Ils connaissent probablement Harcourt comme médecin ; il y a 85 % de chances qu'ils l'aient rencontré au moins une fois. Un visiteur assidu de l'asile lui a probablement parlé à bon nombre d'occasions. C'est un homme agréable mais sérieux, qui inspire confiance par ses capacités et son intégrité. Il dirige actuellement l'institution pendant le séjour du directeur, le Dr. Hardstrom, en Europe. Harcourt s'excuse auprès des investigateurs mais, si cela est possible, il souhaite qu'ils accueillent chez eux leur proche pour deux jours. Il semble que le réseau du tout-à-l'égout pose problème et, bien que les plombiers soient déjà à l'ouvrage, le bâtiment doit être ensuite nettoyé, désinfecté et repeint. Il va lui manquer quelques lits durant cette période ; le placement dans leur famille de certains pensionnaires de la région lui permettra de gérer la situation. Il demande que les investigateurs viennent chercher les patients concernés à 21 h, en expliquant qu'il a besoin de ce délai pour les réunir avec leurs bagages. Il insiste sur le fait qu'une fois les travaux de réparation et de nettoyage finis, les personnes retrouveront leur place à l'institution.

Les manières et la réputation d'Harcourt devraient suffire à rassurer complètement les investigateurs, quelles que soient leurs hésitations. Un jet de Psychologie réussi pourrait indiquer que le Dr. Harcourt est tendu, qu'il cache peut-être même quelque chose, mais rien ne vient vraiment les inquiéter.

Le sanatorium d'Arkham

Ce grand bâtiment, trois étages de style géorgien, est à l'origine l'hôtel particulier des frères Pickering, Tom et Paul. Au début du 19ème siècle, il devient un hospice pour les anciens combattants de la guerre d'Indépendance mais, les années passant, sa destination change et il n'accueille alors plus que des malades mentaux : des patients payants mais aussi des indigents logés dans la chambre commune du sous-sol. Ces quinze dernières années, sous la direction du Dr. Hardstrom, l'institution a acquis une bonne réputation en même temps qu'un taux de guérison correct. Le financement provient des clients payants, des caisses publiques et d'une fondation établie par le testament Pickering. L'institution loge aussi bien les hommes que les femmes dans un certain confort et emploie les techniques psychiatriques les plus modernes. Bien que 45 % des malades payants finissent par guérir, une étude complète de l'histoire de l'établissement révèle que l'état de beaucoup des patients tend plutôt à s'aggraver malgré un traitement qui semble pourtant adapté (cela est dû à l'influence de la statuette misqat enterrée sous le bâtiment).

Les investigateurs qui ont visité l'institution se souviennent d'un hôpital propre, bien éclairé, équipé à tous les étages des derniers développements de la technique. Des jardins modestes mais bien tenus bordent la façade et l'arrière du bâtiment ; ils sont entourés d'une grille de fer forgé de plus de deux mètres de haut. Un grand garage communique avec la maison ; il est relié à la rue par une allée de gravier.

Un bâtiment dans le noir

À l'approche de l'asile, les investigateurs remarquent que tout le bâtiment est plongé dans l'obscurité ; il n'y a aucune lumière aux fenêtres et le portail est grand ouvert. Les portes d'entrée sont verrouillées mais celles du garage sont largement ouvertes. Le local est vide, même si des taches d'huiles au sol indiquent que des véhicules sont bien garés là normalement. Divers outils, équipement de maintenance et une

tondeuse à gazon sont alignés le long des murs. Jouer des interrupteurs ne donne rien ; il semble qu'il n'y a plus d'électricité.

Une porte dans la paroi ouest du garage conduit dans le bâtiment proprement dit. Dans les ténèbres, une lampe torche ou une allumette et un jet réussi de Trouver Objet Caché permettent de déceler des traces de pas sanglantes qui vont de la porte au centre du garage où elles s'arrêtent soudainement. Si on les suit dans l'autre sens (jet de Suivre une Piste), elles mènent à la porte du sous-sol en passant par la cuisine.

Le rez-de-chaussée

Quel que soit le chemin qu'ils empruntent pour pénétrer dans le bâtiment, les investigateurs entendent quelqu'un jouer du piano, frappant les touches au mépris de toute idée de mélodie. Le Gardien devrait utiliser ce bruit discordant pour détourner leur attention du sous-sol et de la créature qui y est tapie.

La réception

Ceux qui l'ont déjà vue s'en souviennent comme d'une pièce propre et plaisante. Pourtant, la faible lumière dévoile des traces de pas sanglantes sur les tapis, des papiers et des fournitures de bureau éparpillés dans tous les sens et des meubles brisés. Des tableaux ont été arrachés des murs et déchirés.

Le salon

La lumière de la lune qui traverse les rideaux en lambeaux éclaire une silhouette solitaire debout devant un piano droit. L'homme frappe trois notes dans différentes octaves d'une manière qui n'a rien de musicale. Il porte une blouse d'hôpital et ses cheveux sont coupés courts. Ses vêtements et ses pieds sont tachés de sang. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle que les touches du piano sont aussi maculées.

L'homme ne répond pas aux questions des investigateurs mais si le nom du Dr. Harcourt est mentionné, il arrête de frapper le clavier le temps de montrer du doigt le plafond d'un air entendu. Il ne dit rien. Pendant le bref intervalle où il ne torture pas l'instrument, ceux qui réussissent un jet d'Écouter entendent des gémissements provenant de l'étage supérieur. L'homme se remet ensuite au piano, ignorant les questions et refusant silencieusement toute invitation à se joindre aux arrivants.

Clive est pensionnaire au sanatorium depuis Noël 1922, quand il fut trouvé errant dans les rues de Kingsport, hébété et amnésique (voir H.P. Lovecraft "Le Festival"). Nul ne connaît sa véritable identité : Clive est le nom que lui a donné le personnel de l'asile. Il ne se souvient ni de sa vie passée ni de ce qu'il pouvait faire à Kingsport. C'est un pensionnaire tranquille, la trentaine, qui n'a jamais un geste agressif et n'élève jamais la voix.

La salle à manger

Elle aussi a été saccagée. Les nombreuses petites tables ont été renversées dans tous les sens. Des papiers couvrent le sol ainsi que des débris de vases et des fleurs piétinées. Un investigateur qui examine les papiers avec une source de lumière raisonnable reconnaît les dossiers médicaux des patients. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de déceler les traces sanglantes laissées par plusieurs paires de chaussures masculines.

La cuisine

Spacieuse et communautaire, la cuisine serait assez agréable si elle n'avait, elle aussi, été mise à sac. Le clair de lune illumine les casseroles et les poêles jetées à travers la pièce et les chaises renversées. Des débris de verre et de porcelaine jonchent le sol et représentent un danger pour les maladroits qui glisseraient dans le sang ou les ordures répandues à terre (DEX x 5 ou moins, 1D2 points de dommage). Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de voir la boite de fusibles fixée à un mur. Elle a été fracassée avec une lourde chaise ; c'est la raison de l'absence actuelle d'électricité dans la maison. La porte de l'escalier qui mène au sous-sol est partiellement cachée par une table renversée et ne peut être vue que par un jet réussi de Trouver Objet Caché.

Le garde-manger

Cette petite pièce très sombre abrite des rangées d'étagères recouvertes de nourriture en boites de conserve ou en bocaux. Explorer cette salle peut demander un jet de DEX x 5 pour éviter de trébucher sur les récipients éparpillés au sol.

Le bureau du directeur

En l'absence du Dr. Hardstrom, le Dr. Harcourt s'est installé dans son bureau, ce qui permet à Ronayne de faire de même avec celui de Harcourt au deuxième étage. Une tornade a traversé la pièce. La manière dont les dossiers sont éparpillés, les objets personnels détruits, le mobilier brisé et les diplômes arrachés de leurs cadres donne une impression de malignité presque palpable. La vitre de la porte est brisée mais les plus gros morceaux de verre peuvent rapidement être réunis pour rendre lisible le nom du Dr. Hardstrom. Une fouille d'une heure de la pièce avec un éclairage adéquat permet de trouver le carnet de notes de Harcourt où il a tracé de son écriture nerveuse : "Daemonigraphia : Démon Déguisé." Dans les présentes circonstances, aucun investigateur ne devrait trouver cet indice.

Le premier étage

Le premier étage est consacré aux patients pouvant payer le plein tarif. Ces pensionnaires occupent des chambres individuelles. Au sommet de l'escalier, les investigateurs ne trouvent rien d'autre qu'une chaise renversée. Un jet d'Écouter réussi indique que les gémissements proviennent du second.

Le bureau du Dr. Dunbar, le poste d'infirmières, les chambres individuelles

Comme le reste de la maison, ces pièces ont été mises à sac. Les ombres semblent cacher un ennemi ou une possible découverte à chaque détour mais il n'y a rien. Le nom du Dr. Dunbar est peint sur la vitre intacte de la porte de son bureau. Les investigateurs trouvent des prothèses parmi les débris et, plus troublant, quelques objets personnels qu'ils reconnaissent comme ceux de leurs êtres chers. Il n'y a presque pas de traces sanglantes dans cette pièce mais s'en apercevoir demande la réussite conjointe d'un jet de Trouver Objet Caché et d'Idée.

L'escalier vers le deuxième étage

Le deuxième étage abrite des patients moins aisés, qui sont logés dans deux grandes salles de type hôpital. L'acoustique particulière des lieux est source de confusion. Pendant qu'ils montent, les investigateurs peuvent croire que les gémissements viennent d'au-dessous d'eux à certains moments et d'au-dessus à d'autres. Les marches sont recouvertes de débris ; les gravir sans trébucher demande un jet de DEX x 4.

Le deuxième étage

Dans la lueur du clair de lune, deux portes apparaissent de chaque côté du hall. Le son ténu des gémissements provient maintenant clairement de l'une ou l'autre, mais du palier, on ne peut dire laquelle.

Le poste d'infirmières, la salle des femmes

Saccagés comme le reste de la maison ; les gémissements ne viennent pas de là.

Le bureau de Harcourt

Ronayne est le dernier utilisateur de ce bureau et il a emporté ses affaires avec lui quand il l'a quitté. Le nom de Harcourt est peint sur la vitre de la porte. Bien que le mobilier soit renversé çà et là et la plupart des papiers et des objets éparpillés, la réussite d'un jet d'Idée montre que certaines parties de la pièce ont été soigneusement nettoyées. Le bureau a été repoussé ; sa chaise est coincée dessous. Une autre chaise est renversée. Plusieurs étagères de la bibliothèque sont curieusement vides, de même que les tiroirs ouverts du classeur et ceux du bureau sur lequel il n'y a aucun papier.

Les gémissements proviennent sans erreur possible de la salle des hommes, au-delà du bureau de Harcourt.

La salle des hommes

Des lits simples sont alignés le long des murs de cette grande pièce. Les matelas et les couvertures sont dispersés ainsi que les plateaux, planchettes porte-papier, papiers et matériel médical. Couché sur le sol, la tête et les épaules appuyées contre un mur et le reste du corps éclairé par un rayon de lune qui traverse une fenêtre, le Dr. Harcourt gémit faiblement.

Un examen rapide montre qu'il est pris dans une camisole de force. Du sang coule d'une blessure à la poitrine et remonte en écume autour de sa bouche. Perte de 0/1D3 points de SAN.

Un médecin qui meurt

Les investigateurs s'en souviennent comme d'un être robuste et vigoureux à l'intelligence vive, mais l'homme qu'ils ont maintenant devant eux est torturé par l'agonie et la terreur. Pâle, tremblant, à peine capable de parler, il s'est presque complètement vidé de son sang comme la réussite d'un jet d'Idée permet de s'en rendre compte. Un jet réussi de Premiers Soins indique qu'il s'agit d'une blessure par balle ; un jet de Médecine révèle une hémorragie interne massive. Toute tentative pour le déplacer ou l'assister d'une manière quelconque le fait hurler de douleur.

Dans son dernier souffle, Harcourt murmure si doucement que pour l'entendre, il faut se pencher sur lui et se tacher les mains et les vêtements de sang.

Le mourant leur dit que Ronayne va tuer tout le monde ; il a enlevé tous les patients qu'il emmène avec le bus de l'asile à une ferme abandonnée au nord de la ville : l'ancienne ferme des Baxter. (Un jet de Connaissance réussi fait qu'un investigateur est certain de connaître l'endroit et de le trouver sans trop de problème. Sinon Harcourt donne des indications claires.) Harcourt bredouille que Ronayne est un "démon déguisé" et qu'il "doit être arrêté".

Un livre mystérieux

Harcourt demande aux investigateurs de prendre "le livre" et montre d'un doigt tremblant les toilettes de droite. Il leur dit d'utiliser "le sort de magie" inscrit à l'intérieur pour vaincre Ronayne. Alors qu'il parle, du sang vient encore mousser à ses lèvres et il se met à tousser, éclaboussant les personnes qui l'entourent.

Il essaye vaillamment de répondre aux questions mais il est très faible et son état empire. Il suggère de prendre les clés attachées à sa ceinture, sous la camisole de force. L'investigateur qui s'en charge est sûr de se couvrir de sang. Le mourant explique que c'est Ronayne qui l'a mis dans la camisole et lui a tiré dessus. Il les avertit de l'existence d'un autre livre mystérieux que le criminel a certainement emporté.

Ceux qui regardent dans les toilettes trouvent un ouvrage caché au-dessus du réservoir de la chasse d'eau. S'ils le montrent à Harcourt, celui-ci hoche la tête pour indiquer qu'il s'agit bien du livre.

Entrée de Clive

Pendant ce temps, Clive, le pianiste malade du rez-de-chaussée, a silencieusement monté l'escalier. Sa présence est révélée par la lumière de la foudre qui vient brusquement éclairer sa silhouette maigre sur le pas de la porte. "Dutch arrive" dit-il simplement et Harcourt se met alors à hurler comme un dément. Quelque chose se traîne lourdement sur les marches, suivant de près Clive, lequel signale que la seule manière de se protéger de Dutch est de former une croix avec ses doigts. Il le fait et insiste pour que tous l'imitent.

La seule issue de la pièce qui ne passe pas par le chemin du monstre affamé est l'escalier de secours. La fenêtre d'accès est protégée par une grille métallique solidement fixée à l'encadrement (FOR 19) et verrouillée. Un jet réussi de Serrurerie suffit pour l'ouvrir, à moins d'utiliser les clés d'Harcourt (il y a dix clés dans le trousseau, un jet de Chance réussi permet de tomber sur la bonne. Augmenter le pourcentage de 5 à chaque nouvelle tentative).

Les investigateurs pris par le temps et dynamisés par un flot d'adrénaline peuvent choisir d'arracher la grille par un jet réussi de FOR contre FOR. Deux personnes ou plus peuvent combiner leurs efforts pour ce faire. Quant à la fenêtre, elle est dotée d'une simple poignée. Descendre l'escalier de secours dans le noir demande la réussite d'un jet de DEX x 5. Quiconque est tenté de sauver le Dr. Harcourt comprend que l'homme ne survivra pas à l'effort.

"Dutch arrive"

Le monstre qui monte péniblement l'escalier est "Dutch", une créature anthropoïde affamée et dénuée d'intelligence que Wrona Bors a laissée derrière lui. Clive l'a baptisée Dutch sans savoir pourquoi. C'est un cauchemar vivant, une création bizarre de la magie des Contrées du Rêve ressemblant à un cadavre en décomposition ; des débris de vêtements pendent encore à ses chairs flasques et luisantes et des parties osseuses sont visibles dans son visage décomposé. Une horrible puanteur le précède et l'environne, une odeur de tombe éventrée. Du sang frais s'écoule de sa bouche, de ses mains et de ses vêtements. La vue et le relent de la chose qui se dirige vers les investigateurs leur coûtent 1D2/1D6+2 points de SAN.

Dutch attaque

Inutile de le dire, mettre ses doigts en croix ne ralentit en rien la progression de Dutch. Il s'avance d'un pas lourd dans la pièce où il sent de la nourriture fraîche. Ce n'est que dans l'attaque que sa vraie nature se révèle. Le monstre est la faim incarnée. Sa bouche s'ouvre dans un cri étranglé. D'autres surgissent alors partout sur son corps. Il en apparaît à la place des yeux et comme il tend les bras on en voit naître dans les paumes de ses mains ; leurs dents minuscules grincent désespérément, avides de nourriture. À travers ses haillons, on peut en voir d'autres, sur son ventre, son dos, ses jambes. Plus horrible encore, à l'intérieur de sa cage thoracique dépourvue de chair, on distingue des bouches qui tendent les muscles où elles s'attachent dans un effort pour se libérer de leur prison squelettique. De toutes ces gueules retentit le cri d'une faim désespérée, un chœur pitoyable et terrifiant.

Dutch attaque avec une force anormale et de toutes ses bouches la première chose qu'il voit. Les balles et les armes pointues n'ont d'autre effet que d'augmenter sa laideur et sa frustration. La seule manière de l'arrêter consiste à le hacher ou à le broyer jusqu'à sa destruction complète. Si les investigateurs reculent et abandonnent le pauvre docteur, Dutch se jette sur lui et l'achève ; il soulève le corps et le jette à terre

Sanatorium d'Arkham

Sous-sol

Salle de détente
Salle de préparation
Infirmerie
Labo
Salle des indigents
Réserve

Rez-de-chaussée

Escalier de secours
Cuisine
Garde-manger
Réserve
Dispensaire
W.C.
W.C.
Bureau de Harcourt
Salle à manger
Garage
Piano
Infirmières
Réception
Salon

Premier étage

Chambre privée
Chambre privée
Chambre privée
Chambre privée
Réserve
W.C.
Chambre privée
W.C.
Poste des infirmières
Chambre privée
Bureau de Dunbar
Chambre de malades
Poste des infirmières

Deuxième étage

Salle des hommes
W.C.
W.C.
Réserve
W.C.
W.C.
Salle des femmes
Infirmières
Bureau de Hardstrom
Surveillants

- Porte
- Fenêtre
- Escalier montant
- Escalier descendant



"Dutch" arrive...

encore et encore jusqu'à ce que la tête éclate contre le sol et que les hurlements s'éteignent. Il baisse alors le visage et mord dans la chair, engloutissant d'énormes bouchées pendant que ses autres gueules se tendent pour faire de même. Celles qui ne peuvent participer au festin hurlent leur désespoir jusqu'à ce qu'elles soient servies. Dutch n'a besoin que de quelques instants pour finir son terrible repas mais cela devrait suffire aux investigateurs pour fuir. Cependant, le spectacle du repas de Dutch coûte 1/1D4 points de SAN.

Après la fuite

Clive devrait s'enfuir avec les investigateurs. Bien qu'il ne se souvienne pas des détails de la soirée, il semble pleinement conscient du danger que courent les patients kidnappés. Il fait de son mieux pour convaincre les investigateurs de se rendre aussi vite que possible à la ferme Baxter. Si on le presse de questions sur les événements de la soirée, il est tout troublé et retombe dans un silence autistique, ses doigts s'agitent, peut-être comme sur son piano.

Le sous-sol

Ceux qui vont au sous-sol découvrent un escalier raide, noir et inquiétant. Du sang frais couvre les marches ; ils doivent réussir un jet sous DEX x 5 pour éviter de glisser. Une chute dans l'escalier inflige 1D4 points de dommages et la victime est alors couverte d'hémoglobine.

Le couloir

Du sang coule sous la porte fermée à main droite. Une odeur déplaisante, un mélange d'humidité, de formol et d'une autre source nauséabonde imprègne l'air. Quelques chaises et une table de ping-pong repliée sont empilées contre un mur et rendent le passage difficile.

Salle de jeu

Tout investigateur qui découvre le carnage dans cette pièce perd 1/1D6 points de SAN. Des morceaux de corps démembrés, couverts de sang et de tripailles, s'empilent au hasard dans la pièce ; certains portent encore des lambeaux de tenues blanches. Voilà tout ce qui reste du personnel de service ce soir-là.

Un jet réussi de Médecine ou de Premiers Soins indique la présence de nombreux coups de lame, taille et estoc, et un investigateur compétent en criminologie peut déduire que l'arme du crime était un grand couteau ou une petite épée. Étant donné leur état, il est difficile de déterminer le nombre des victimes (en fait il y a autant de cadavres dans la pièce que d'êtres chers internés, une "coïncidence" importante pour la suite du scénario).

On peut voir aussi que certaines blessures ressemblent à des morsures. Dutch s'est déjà servi sur ces cadavres et un examen plus poussé montre que les mains et les pieds ont souvent été dévorés. La découverte de cette preuve de cannibalisme coûte 1/1D3 points de SAN. Aucun cadavre ne peut être identifié et les investigateurs peuvent craindre que leurs proches figurent parmi les victimes. Rien n'indique la raison de cette tuerie.

L'examen des corps macule nécessairement de traces de sang la peau et les vêtements. Quiconque pénètre dans la pièce laisse désormais des empreintes de pas ensanglantés, car le sol est une véritable mare d'hémoglobine.

Salle de bain

C'est une petite pièce où s'alignent éviers et portemanteaux.

Salle de chirurgie

De taille moyenne, la pièce est équipée sobrement : table, éclairages, plateaux d'instruments, etc. Un appareil électrique est rangé dans un coin ; un jet d'Idée réussi fait penser qu'il est destiné aux électrochocs.

Salle des indigents

Cette grande pièce contient de nombreux lits de fer à la peinture écaillée. Elle accueille des gens des deux sexes ; l'intimité est protégée par de simples voilages défraîchis tirés entre les lits. Les toilettes sont cachées de façon identique. Dans un coin, un bureau, utilisé par l'infirmier de garde, contient quelques instruments médicaux, thermomètres et autres.

Le Daemonigraphia

Le livre désigné par Harcourt est une petite antiquité couverte de cuir décomposé. Le titre *Daemonigraphia* est timbré sur le dos. Le texte est en vieil anglais et les pages sont cassantes. Sa lecture demande un jet réussi en Anglais.

La première page est reproduite ici (voir Aide de Jeu n° 1).

Un marque page moderne (appartenant à Harcourt) est glissé dans le livre (voir l'Aide de Jeu n° 2). Le feuillet ainsi désigné contient le sort *Démasquer un Démon* auquel Harcourt faisait référence. Ce sortilège peut être appris en quelques minutes avec un jet d'INT x 5. L'incantation nécessite un objet cassable (dans l'idéal, un œuf) sur lequel a été dessinée l'image de la cible. L'objet est brisé après une série de chants harmonieux, ce qui marque l'accomplissement du sort.

Lire complètement le *Daemonigraphia* demande trois semaines. Ce livre accorde 1 point en Mythe de Cthulhu et fait perdre 1D2 points de SAN.

Le monde est habité par les démons et les esprits mauvais de nombreuses et diverses catégories, mais, par la Grâce de Dieu, le fidèle ne les voit que rarement sous leur aspect véritable. En vérité, l'art du déguisement dont ils sont de grands spécialistes leur permet de circuler parmi les hommes. Sous de nombreux faux visages, ils traversent sans être détectés le village et la campagne, la cité, l'université, l'hôpital, etc. : que ce soit sur la place publique, au tribunal ou même, parfois, dans la chaire, ces créatures conduisent leur mascarade et trompent l'imprudent en imitant les gestes de l'autorité, car autrement leur hideuse apparence appellerait la colère de Dieu et des hommes.

Ce n'est que par la duperie que le démon peut user de son pouvoir sur les hommes. Sous sa forme véritable, il est faible et l'esprit mesquin du mal et du chaos est aisé à repousser ; son visage est reconnu pour ce qu'il est quand il est vu, et les fidèles se hâtent de le chasser loin d'eux. Mais quand il est caché, il se déplace librement parmi les hommes et travaille au mal sans peur de la juste rétribution.

En identifier un sous son déguisement peut être difficile car puissante est la magie mauvaise qui crée et maintient le faux visage de la vertu. Mais deviner les imposteurs parmi les hommes est le devoir perpétuel du fidèle, et c'est à cette fin nécessaire et juste que ce livre tend humblement et rend claires, espérons-le par la Grâce de Dieu, les formes plaisantes sous lesquelles les démons cachent leur véritable nature et par quels charmes, amulettes, mots, actes, objets, et autres, ils soutiennent leurs illusions et les manières qu'ont les fidèles de les démasquer.

Aide de Jeu n° 1
premier extrait du Daemonigraphia

Comment forcer un démon à montrer sa forme véritable

Il existe des démons puissants dont le pouvoir est grand même sous leur forme véritable et pour qui le masque n'est d'aucun avantage ; de tels diables s'éloignent rarement de leurs foyers infernaux et quand ils apparaissent aux hommes, ils ne craignent pas d'être reconnus. Le démon plus faible qui chasse les âmes des hommes doit passer pour un humain et fait confiance au pouvoir de son déguisement pour sa sécurité, car n'étant pas identifié il n'est pas attaqué ; quand son faux visage est démasqué et sa forme véritable visible de tous, le diable inférieur perd tout pouvoir sur les fidèles qui se lèvent pour le chasser et le bannir de leur vue vers son repaire des ténèbres, lieu où le démon se rend de lui-même quand ses mauvaises intentions sont empêchées.

Sorciers et sorcières et les personnes instruites des pratiques de la magie, par leur parenté avec les démons, peuvent souvent détecter le déguisement qui trompe le vertueux, et par leurs arts noirs, peuvent révéler la forme véritable de la créature sans l'aide de leurs voisins. Le fidèle qui n'a pas d'instruction dans de telles pratiques diaboliques peut soupçonner le diable par les signes extérieurs, par les charmes qu'il jette, les amulettes qu'il porte, son tempérament secret, ses résultats et tout autre signe public ou privé qui peut mener à cette découverte ; et il peut réussir à lever le masque du monstre mais pas en agissant seul. Les fidèles se rassemblent en groupe, autant qu'il peut s'en réunir en un endroit mais avec la même pensée et volonté : exposer le démon, s'aidant l'un l'autre et de cette manière combinant leur force et leur grâce pour mieux atteindre leur but. Voici le rite qui oblige un diable à lever le masque ; il doit être entrepris la nuit de la St Jean, la nuit de Tous les Saints, etc., par une congrégation aussi grande que possible. Le monstre découvert est bien déconfit et combattra ce qu'il ne peut fuir ; le fidèle n'a pas besoin de le craindre, car la créature démasquée peut être bannie et détruite et succomber non seulement en esprit mais aussi dans sa chair sous les justes attaques des vertueux.

Aide de Jeu n° 2 — second extrait du Daemonigraphia

Nouveau sort Démasquer un Démon

Ce sort détruit tout déguisement magique utilisé par la cible. Il nécessite qu'un groupe d'au moins trois personnes chantent clairement et en rythme pendant que leur chef casse un œuf, ou un substitut adapté, sur lequel une image de la cible a été dessinée. Pour réussir, ceux qui lancent le sort doivent vaincre le POU de la cible avec la somme de leurs Points de Magie. Chaque participant peut contribuer au sort en apportant jusqu'à la moitié de ses Points de Magie. Les pertes de Santé Mentale sont déterminées par la forme véritable de la cible quand elle est révélée.

Réserve

Cette grande pièce contient tout un bric-à-brac : lits pliants, serviettes, médicaments, matériel d'entretien, boîtes de conserve de grande taille, camisoles de force, etc. Elle n'a pas été autant saccagée que le reste de la maison mais semble, malgré tout, avoir été fouillée. Clive s'y est caché pendant que Ronayne enlevait les autres patients.

Laboratoire

C'est le laboratoire d'analyses médicales de l'asile. On y trouve des microscopes, incubateurs, stérilisateurs et autres appareils d'analyses médicales, ainsi que des étagères pleines de livres de références. Des débris d'éprouvettes, bechers et autres verreries couvrent le sol.

Si les investigateurs entrent dans cette pièce avant de monter aux étages, ils rencontrent Dutch occupé à mâcher à pleines bouches la jambe d'un des corps de la salle de jeu et perdent 1D2/1D6+2 points de SAN. Dutch n'apprécie pas d'être dérangé et attaque immédiatement le personnage plus proche. S'ils s'enfuient, ils rencontrent Clive pendant qu'ils gravissent l'escalier ; il les ralentit au point que Dutch risque de les attraper. Clive se sauve avec eux et les informe peut-être que le Dr. Harcourt gît au deuxième étage, blessé. Dutch ne les poursuit pas à l'extérieur du bâtiment. Les investigateurs peuvent rejoindre le deuxième étage par l'escalier de secours.

La ferme Baxter

La vieille ferme abandonnée des Baxter se situe à presque deux kilomètres au nord d'Arkham, dans une partie de la campagne peu peuplée. Personne n'y a vécu depuis des années ; les quelques bâtiments tombent en ruine et n'abritent plus que les chauves-souris et autres petits animaux sauvages.

Un grand autobus, le véhicule de l'institution, est garé dans l'herbe devant l'ancienne maison d'habitation et un certain nombre de personnes tournent autour, toutes des pensionnaires de l'asile et comprenant au moins un des proches des investigateurs. Ces patients titubent çà et là, inconscients de ce qui les entoure. La réussite d'un jet de Psychologie suggère qu'ils sont en état d'hypnose, mais aucun jet de Psychanalyse ne peut les en sortir. Les "êtres chers" reconnaissent leurs parents parmi les investigateurs mais ne semblent pas capables de les informer de ce qui se passe. Quelques-uns des patients sont décrits ci-dessous.

Phelyschia Moon

Cette femme souffre du Syndrome de Gates ; elle n'est pas capable de suivre une ligne de pensée cohérente suffisamment longtemps pour finir une phrase. Elle sait où est Ronayne et souhaite répondre aux investigateurs, mais parler avec elle est un exercice de maîtrise de soi (voir l'encart pour exemple).

Howie Cooper

Howie court comme un fou sans aller nulle part ; il serre un livre dans sa main. Si les investigateurs arrivent à l'attraper, ils constatent qu'il s'agit d'un volume ancien titré *Le Synarchobiblaron*. L'aura de malaise et de peur qui environne ce vieil ouvrage affecte quiconque s'en empare. Il est déjà difficile de lire ce livre dans les meilleures conditions ; c'est parfaitement impossible dans la situation actuelle. Les investigateurs devront l'examiner plus tard.

Bruce Ward

Bruce porte le masque, fait à la main, d'un visage torturé. Il est timide mais peut se montrer coopératif si on l'y amène gentiment. Il a l'habitude de dire de temps à autre des choses déconcertantes et sans rapport avec la conversation, telles que : "L'un d'**eux** se cache dans le buisson derrière vous."

Bob Hibdin

Hibdin est un homme âgé marchant à l'aide d'une canne. Il croit être l'énorme chien qui doit gagner la guerre mondiale à lui tout seul. Il aboie ou grogne de manière incohérente et ne peut être d'aucune utilité.

Mère

Le véritable nom de l'homme est Franklin Aldenbark. Grand, fort, velu, vêtu d'une robe de matrone, il s'avance d'un pas assuré vers les investigateurs et commence à les houspiller pour être sortis le soir sans leur manteau, pour n'être pas encore couchés à une heure pareille et pour l'inquiétude qu'ils causent ainsi à leurs parents, pour ne pas manger comme il faut, etc. Hibdin est une mère universelle et quand il est lancé, rien ne peut l'arrêter.

Mère sait où est Ronayne et, si on le lui demande, pointe un doigt en direction d'un grand champ à quelques centaines de mètres derrière la maison. Mère dit que Ronayne et la plupart des autres sont sûrement en train de faire des bêtises et que personne ne doit aller jouer avec de si vilaines gens. Les

Une conversation type avec Phelyschia Moon

Un investigateur approche depuis la route. Phelyschia titube autour du bus de l'asile ; ses cheveux et sa chemise de nuit sont tachés de sang.

Investigateur : Oh mon Dieu ! Mademoiselle ? Madame ? Ça va ?
Moon : Quoi ? Oh... hum... bien... vous étiez... oh.
Investigateur : Est-ce que ca va ?
Moon : En fait, il y a... très... hummm...
Investigateur : Avez-vous vu ma mère ? Mrs. Grido ?
Moon : Mère ? Oh, oui... il est... en fait... humm...
Investigateur : Non, Mrs. Grido. Ma mère. L'avez-vous vue ?
Moon : Souvent. Très... oui.
Investigateur : Savez-vous où elle est maintenant ?
Moon : Les rideau sont très... extrêmement...
Investigateur : Non, pas de rideaux. **Ma** mère. Mrs. Grido. C'est une pensionnaire de l'asile.
Moon : Oh... et bien, ce n'est pas... vous ne... Hummm...
Investigateur : Savez-vous où est le docteur Ronayne ?
Moon : Oh... hummm... il est très... mmmuh hummm.
Investigateur : Où est-il ? Le docteur Ronayne ? Est-il quelque part ici ?
Moon : Je suis sûr qu'il... un rideau... ou... un très... hmmm.
Investigateur : Non, Mrs. Grido est ma mère. Savez-vous où elle... Oh, laissez tomber.
L'investigateur s'en va.
Moon : Juste là-bas derrière... humm.



Le terrible rituel

investigateurs ne distinguent rien dans le noir, mais un jet d'Écouter réussi permet d'entendre les faibles échos d'un chant dans cette direction.

Le terrible rituel

Wrona Bors, toujours sous l'apparence de John Ronayne, se tient au centre du champ sombre et boueux, entouré par les patients enlevés à l'asile. Deux cents mètres séparent les investigateurs du lieu du rituel et la boue rend la marche difficile. Tout véhicule qui s'y engage s'enlise définitivement.

Les malades hypnotisés chantent, tels des robots, les vers qu'ils ont répétés à l'asile pendant que Ronayne réalise une gestuelle magique avec un énorme couteau couvert de sang. Il porte autour du cou une étrange amulette en métal, suspendue à une lanière de cuir parsemée de nœuds complexes. Un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer ce détail quand les investigateurs se rapprochent. Cette amulette est la source du déguisement de Bors ; si on la lui retire, il reprend sa véritable forme. Soulignons que Bors est beaucoup plus vulnérable sous son état normal que déguisé. S'il arrive que les investigateurs tombent aux mains d'un Bors furieux, ce qui les mettrait en danger, Clive et un autre pensionnaire peuvent les aider en luttant avec le sorcier et en arrachant accidentellement l'amulette, ce qui lance la transformation.

Les malades hypnotisés servent Ronayne avec une dévotion fanatique. Leur confiance est absolue et ils coopèrent au plan avec enthousiasme. Seule sa transformation en forme démoniaque remettra leur foi en question. Dans leur état d'esprit actuel, ils ne prêtent aucune attention à l'arrivée des investigateurs ou à l'aide qu'ils peuvent demander ou offrir.

Ronayne et les patients sont entourés d'un cercle de protection magique de cinq mètres de diamètre et d'une FOR de 25. Quiconque s'en approche est pris de nausées dont l'intensité augmente au rythme de sa progression. Cette impression peut être vaincue par une lutte de POU contre la FOR du cercle. Bien que Ronayne soit conscient de l'arrivée des investigateurs, il poursuit le rituel, qui ne doit pas être interrompu, et compte sur le cercle de protection et sur ses esclaves décérébrés pour le protéger.

Si les investigateurs brisent le cercle, Bors ordonne aux malades d'attaquer. S'il est personnellement agressé et que son rituel est interrompu, il riposte à grands coups de couteau ou avec ses sorts, au choix du Gardien. Sous sa forme déguisée, il est extrêmement résistant aux attaques physiques.

Démasquer le démon

Les investigateurs décidés à utiliser le sort *Démasquer un Démon* peuvent vouloir l'aide de Clive ou des patients qui ne sont pas sous le contrôle mental de Bors. Le sortilège peut contraindre ce dernier à reprendre sa véritable forme, ce qui le rend vulnérable aux attaques physiques. En cas de succès, d'horribles vapeurs se déversent du corps de Ronayne et s'élèvent vers le ciel alors que ses chairs noircissent, puis son corps chatoie un instant et se reforme en une monstruosité à l'image d'un énorme chien dont la vue coûte 1/1D4 points de SAN. L'amulette de métal qu'il porte tombe au sol (réussite d'un jet de Trouver Objet Caché pour s'en apercevoir) et le pouvoir du *Cercle de Nausée* est aussitôt rompu, ainsi que l'influence de Ronayne sur ses patients. Le rituel, s'il n'a pas été achevé, n'a aucun effet. L'être hideux, lâche le couteau, saute sur l'investigateur le plus proche et use de ses griffes aiguisées et de ses crocs luisants de bave.

Sous sa véritable forme, Wrona Bors est plus vulnérable ; si les investigateurs n'essayent pas de le contrer physiquement, Mère ou Bob Hibdin le frappe avec une béquille ou une autre arme improvisée et leur donne des idées. Le grand couteau est sur le sol, prêt à être retourné contre le magicien.

Succès ?

Les investigateurs doivent tuer Wrona Bors une fois qu'il s'est transformé. S'ils le fuient, celui-ci les poursuit et les attaque jusqu'à ce qu'ils se défendent. Soulignons encore qu'il est bien plus fragile sous son aspect normal.

Une fois tué, il s'écroule et son corps se consume pour disparaître dans un nuage de fumée. L'étrange amulette reste là

Nouveau sort — Cercle de Nausée

Ce sort crée un puissant cercle de protection autour du magicien, qui cause nausée et douleur chez tous ceux qui s'approchent. Le magicien doit inscrire un cercle sur le sol et le fortifier avec quatre pierres enchantées à l'avance, qu'il place aux quatre points cardinaux. L'enchantement de ces cailloux nécessite un sort particulier. Créer le cercle coûte 4 Points de Magie, 2 points de Santé Mentale et prend cinq minutes.

Briser le cercle demande de remporter une lutte POU contre FOR magique du cercle (égale au POU du magicien). Ceux qui touchent la circonférence mais perdent la lutte de POU vomissent sans répit pendant les cinq minutes suivantes ou jusqu'à ce qu'ils se soient retirés à plus de 100 mètres. Dès que quelqu'un réussit à briser le cercle, il est rompu pour tous.

où elle est tombée. Si personne ne s'y intéresse, Clive la ramasse et la met dans sa poche.

Pour avoir détruit un "démon", les investigateurs et les patients reçoivent 1D8+2 points de SAN chacun. Un certain nombre des internés, dont les proches des investigateurs, retrouvent ainsi leur raison, même si les événements de la soirée resteront pour eux perdus dans les brumes.

Échec ?

Si les investigateurs ne parviennent pas à arrêter Bors, celui-ci met un point final à son rituel en égorgeant un par un tous les patients sous son contrôle. Être témoin du meurtre cérémoniel d'un être cher peut coûter à un investigateur jusqu'à 1D2/1D6+1 points de SAN, moins si les victimes lui sont étrangères.

La cérémonie étant achevée, Ronayne se transforme lentement et reprend son aspect véritable, pendant qu'un profond grondement remplit la nuit. Une vaste déchirure s'ouvre au-dessus de lui dans le ciel, par laquelle se déverse une lumière violette et blafarde. Bors sous sa forme monstrueuse semble communiquer avec quelque chose qui se tient au-delà de l'ouverture et, lentement, il quitte le sol et s'élève vers le trou béant dans la lumière mauve.

C'est alors que ça tourne mal. La lumière qui surgit de la déchirure change ; Bors hurle et un éclair d'énergie pure vient le frapper ; il explose. Le souffle projette les investigateurs et les patients au sol. Ceux qui échouent à un jet de DEX x 5 perdent 1D2 points de Vie. La trouée se referme et le ciel reprend son apparence normale.

Personne ne gagne de Santé Mentale si les investigateurs n'arrêtent pas Ronayne. Bien que le sorcier venu d'une autre dimension semble avoir été détruit, il est simplement banni et rumine déjà sa vengeance.

Les autorités arrivent

Celui qui n'est pas trop distrait par les derniers événements du final remarque une fusée éclairante lancée à proximité de la ferme. Dans les minutes qui suivent, une armée de policiers d'Arkham arrive sur place, armes en mains, et s'approche des investigateurs et des malades. Bien qu'ils puissent se sentir soulagés à la vue de la police, les personnages se rendent bientôt compte du guêpier dans lequel ils se sont fourrés. Les agents sont nerveux et ordonnent que chacun reste immobile, les mains en l'air. Les meurtres de l'asile ont été découverts et la police pense tenir là les suspects évidents.

L'inspecteur-chef Luther Harden traverse le champ avec une lampe-torche et évalue rapidement la situation d'un œil expert. Une douzaine de policiers en tenue et deux d'inspecteurs en civil suivent. Pendant que certains s'occupent des patients blessés ou hébétés, les investigateurs sont fouillés, menottés et séparés des autres. Les inspecteurs commencent à les interroger.

Inspecteur-chef Luther Harden : Un rude professionnel marié à la loi, froid, détaché. Les investigateurs ne trouveront auprès de lui aucune sympathie, à moins de le connaître personnellement, et encore...

Inspecteur Mickey Harrigan : Bouleversé par les meurtres, son charme habituel est éclipsé par le choc et la colère.

Shérif adjoint J.T. Caulfield : Représentant du shérif du Comté à Arkham (Essex County). Il a un bureau au poste de police d'Arkham et travaille en relation étroite avec l'équipe locale. Il a été averti par routine.

Agent J.C. Eckhardt : Raciste et misogyne, Eckhardt est un homme déplaisant qui pourrait bien essayer de profiter de la situation. Mauvais garçon jusqu'à sa majorité, c'est le genre d'homme qui entre dans la police pour assouvir de mauvais instincts.

Agent Russel Crawford : Jeune et idéaliste, Crawford essaye de rester courtois, même dans ces terribles circonstances. Ancien militaire, il en fait un peu trop du côté de la discipline.

Agent Carl Swithins : Un incroyable rustre passionné de plaisanteries qui n'amusent personne. Décoré de la "Purple Heart" pendant la guerre mondiale, Swithins se vante constamment de son passé militaire. Sa prétention est d'autant plus insupportable que c'est un minable à tout point de vue.

Agent Al Brimley : Un rustre mal tenu qui reçoit régulièrement des enveloppes du parrain local Danny O'Bannion. Brimley est paranoïaque et convaincu qu'il est incroyablement supérieur au reste de ses collègues. Il qualifie, en privé, le commissaire Nichols de vieil idiot gâteux.

Agent Barney Nichols : C'est le neveu du commissaire, ce qui est probablement la seule raison à son maintien dans la police. D'une manière générale, c'est un policier incompétent et négligent. Il est fasciné par l'histoire occulte d'Arkham ; il est convaincu d'avoir vu une fois un fantôme, alors qu'il conduisait le long du cimetière d'Arkham.

Tentative de fuite

Si les investigateurs essayent de s'enfuir, le Gardien peut leur fournir un bouquet d'arbres ou une grange en ruine comme cachette. La grange est pleine de chauve-souris qui, dérangées, manifestent bruyamment leur colère ; les arbres cachent un vieux puits qui s'effondre ou fait trébucher les fugitifs. Les investigateurs ou les malades qui tentent de filer doivent pour cela réussir plusieurs jets de Se Cacher ou de Discrétion. Ceux qui y parviennent devraient, de toute façon, être capturés dans les jours qui suivent, ayant été identifiés par les patients maintenant guéris ou par certains des investigateurs restés prisonniers.

Ceux qui sont arrêtés sur place sont conduits au poste dans des voitures de police. Ceux qui résistent sont traités "rudement". Personne ne leur lit leurs droits, aucune accusation ne vient justifier l'arrestation et la seule explication qu'ils reçoivent est qu'ils sont "soupçonnés". Un jet de Persuasion réussi convainc un agent de leur révéler simplement que tout le personnel de l'asile a été brutalement assassiné. Ce qui se passe au poste est pris en compte dans la *Deuxième partie : le procès*, qui débute page 69.

Caractéristiques

CLIVE, cinglé certifié

FOR 10	CON 10	TAI 11	INT 14	POU 12
DEX 15	APP 8	ÉDU 13	SAN 24	PV 11

Compétences : Discrétion 80 %, Oublier les Traumatismes 92 %, Piano 15 %, Se Cacher 45 %.

DR. BRADLEY HARCOURT, informateur mourant

FOR 3	CON 2	TAI 15	INT 16	POU 17
DEX 5	APP 10	ÉDU 21	SAN 78	PV 2

Compétences : Attirer la Sympathie 65 %.

DUTCH, monstre affamé

FOR 20	CON 17	TAI 13	POU 1
DEX 7	PV 15	Déplacement : 4	

Armure : Aucune, mais les armes ne lui infligent que la moitié des dommages et celles qui transpercent 1 point seulement.

Armes : Morsure 85 %, 1D4+1 + 1D4 ; Morsure avec les Mains 95 %, 1D4+1 + 1D4 ; Mettre en Pièces 65 %, 1D4 + 1D4.

Compétences : Approcher Discrètement d'une Malheureuse Victime Innocente 50 %, Conscience du Totem Misqat 75 %, Se Cacher 82 %

Perte de SAN : 1D2/1D6+2

JOHN RONAYNE, sorcier masqué

FOR 18	CON 21	TAI 15	INT 18	POU 25
DEX 15	APP 12	ÉDU 17	SAN 0	PV 20

Bonus aux dommages : +1D6.

Armure : Aussi longtemps que Ronayne porte son amulette, toutes les attaques ne font que la moitié des dommages.
Armes : Gros Couteau 65 %, 1D6 + bd.

Compétences : Commander à une Bande de Cinglés 80 %, Discrétion 60 %, Mythe de Cthulhu 44 %, Occultisme 90 %, Se Cacher 45 %, Se Montrer Charmant 85 %.

Sortilèges : Domination, Trou de Mémoire, Altération Physique de Gorgoroth, Création de Portail, Créer une Fenêtre, Sortilège de Mort, Flétrissement, Signe de Voor, Cercle de Nausée.

Possessions : Amulette marquée du sceau personnel, aide au maintien du déguisement.

WRONA BORS, démon des Contrées du Rêve

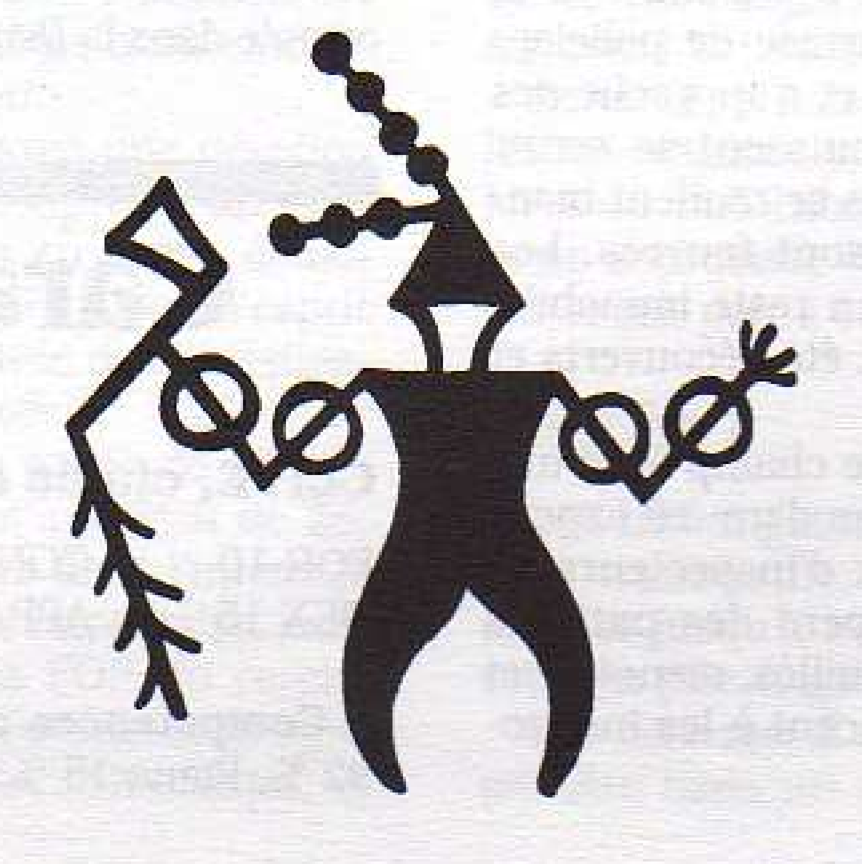
FOR 8	CON 10	TAI 11	POU 11
DEX 9	PV 10		

Armes : Morsure 40 %, 1D4 ; Griffes 45 %, 1D6.

LUTHER HARDEN, Inspecteur chef

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 15	POU 16
DEX 12	APP 10	ÉDU 14	SAN 60	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.



Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 % % Revolver cal. 45 65 %, 1D10+2.

Compétences : Baratin 65 %, Bibliothèque 25 %, Conduire Automobile 50 %, Crédit 35 %, Discrétion 45 %, Droit 35 %, Écouter 65 %, Esquiver 65 %, Persuasion 20 %, Premiers Soins 55 %, Psychologie 65 %, Se Cacher 70 %, Trouver Objet Caché 55 %.

MICKEY HARRIGAN, flic compatissant

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 14	POU 14
DEX 14	APP 13	ÉDU 11	SAN 65	PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 60 % ; Matraque 65 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 45 65 %, 1D10+2.

Compétences : Bibliothèque 25 %, Conduire Automobile 55 %, Crédit 40 %, Discrétion 15 %, Droit 30 %, Écouter 50 %, Esquiver 55 %, Grimper 50 %, Marchandage 55 %, Passer à Tabac 78 %, Passer les Menottes 55 %, Persuasion 25 %, Premiers Soins 35 %, Sauter 55 %, Se Cacher 15 %, Suivre une Piste 20 %, Trouver Objet Caché 55 %.

J.T. CAULFIELD, shérif adjoint

FOR 16	CON 17	TAI 13	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 12	ÉDU 14	SAN 54	PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Lutte 45 % ; Revolver cal. 45 65 %, 1D10+2.

Compétences : Conduire Automobile 65 %, Crédit 40 %, Discrétion 35 %, Droit 30 %, Écouter 45 %, Esquiver 40 %, Persuasion 30 %, Premiers Soins 45 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 53 %.

POLICIER TYPIQUE

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 11	POU 13
DEX 10	APP 11	ÉDU 10	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Lutte 45 % ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 45 45 %, 1D10+2.

Compétences : Conduire Automobile 60 %, Crédit 15 %, Discrétion 5 %, Droit 15 %, Écouter 35 %, Esquiver 29 %, Passer les Menottes 50 %, Persuasion 10 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 35 %, Trouver Objet Caché 30 %.



Deuxième partie : le procès

Cette partie de l'aventure commence au poste de police d'Arkham, tard dans la nuit ou au petit matin, dans les heures qui suivent les événements ayant eu lieu au sanatorium d'Arkham et à la ferme Baxter. Les investigateurs sont rapidement accusés des meurtres du personnel, passent en audience préliminaire et sont officiellement inculpés. Certains sont peut-être libérés sous caution, les autres doivent attendre derrière les barreaux la tenue du procès, dix semaines plus tard. Pendant ce temps, ils ont l'opportunité de mettre au point leur défense, en enquêtant eux-mêmes sur les meurtres, en examinant les différents lieux du crime, en cherchant des indices et en interrogeant les témoins. D'autres événements prennent place dans la région d'Arkham pendant cette période ; ils peuvent sembler sans rapport avec la situation des inculpés mais ils peuvent y apporter quelques lumières. Cette deuxième partie culmine avec le procès pour meurtre, qui se déroule à Salem, Massachusetts. Les investigateurs déclarés coupables risquent la chaise électrique.

Ceux qui sont libérés sous caution, ainsi que ceux contre lesquels aucune charge n'a été retenue, ont l'occasion de prendre pleinement part à cette section de l'aventure. Quant à ceux qui, incapables de réunir la caution, restent en prison, leurs joueurs devraient être autorisés à assumer le rôle d'un de leurs avocats, d'un des êtres chers récemment libérés, d'un détective engagé pour résoudre l'affaire ou de toute autre personne appropriée.

Si tous les membres de l'équipe restent en prison, il peut être intéressant de laisser à chaque joueur le rôle de l'avocat d'un autre investigateur. Ce serait ainsi l'occasion de tester la loyauté de chacun. Un avocat peu recommandable pourrait charger son propre client pour améliorer la situation d'un autre accusé, son propre investigateur. Les détenus ont la possibilité de projeter de brillantes évasions, de tenter de corrompre leur geôlier ou d'établir d'autres plans désespérés. Les Gardiens doivent être prêts à maîtriser ce type de tentatives.

Ce scénario permet au Gardien d'examiner chaque détail de la vie des investigateurs. Être arrêté pour meurtre peut remettre en cause emploi, amitiés et attachements familiaux. La pression émotionnelle peut pousser les personnages à bout, aussi bien sur le plan mental, émotionnel que financier. Une partie intéressante du jeu peut être consacrée à ces problèmes personnels. Origine, histoire et relations du personnage deviennent très importantes dans ces circonstances. N'hésitez pas à modifier le Crédit et la Santé Mentale dans le sens dicté par la situation.



Le poste de police d'Arkham

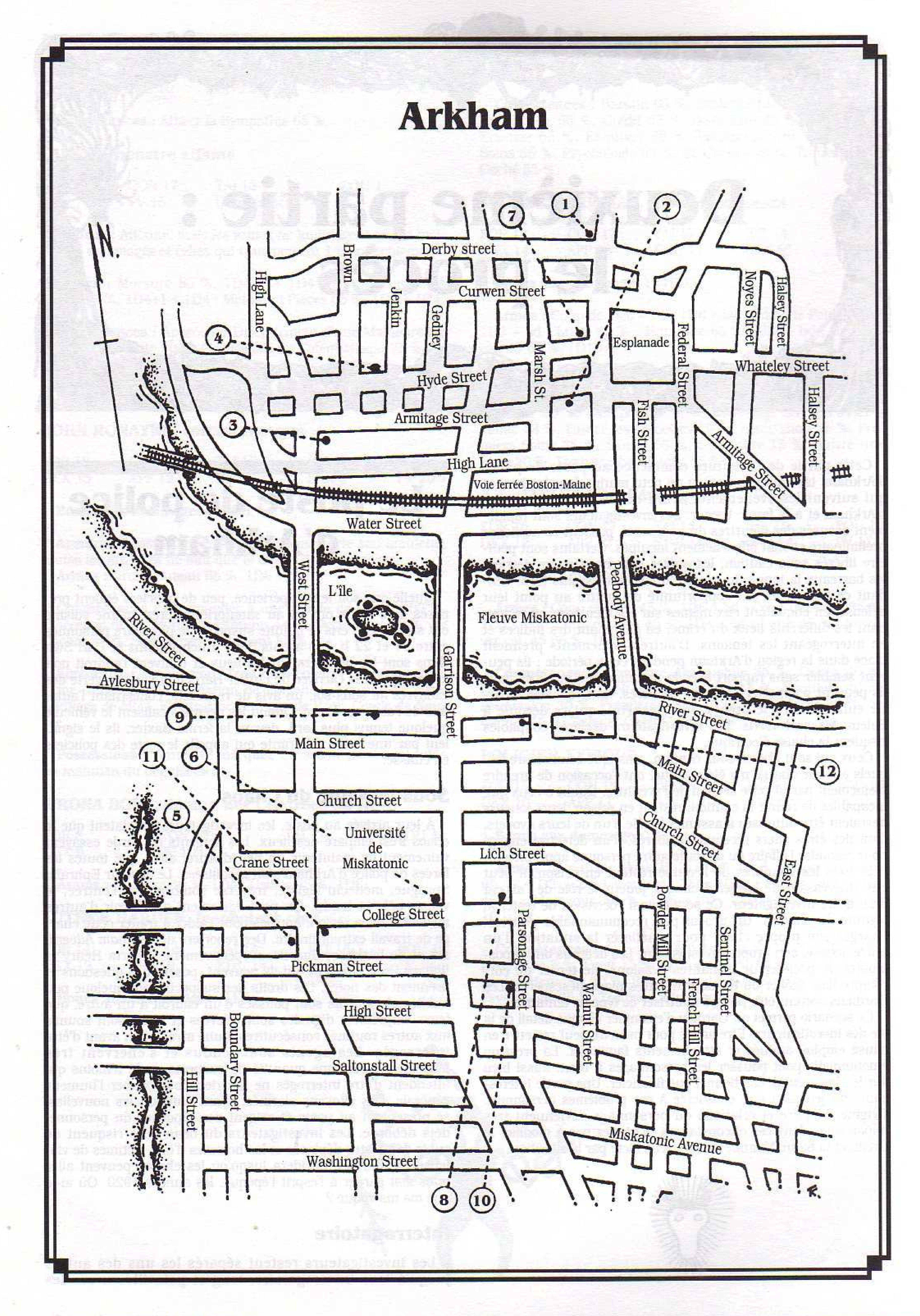
Quelle que soit leur expérience, peu de policiers étaient préparés à ce qu'ils ont vu au sanatorium après qu'une voisine eut signalé des cris et la fuite suspecte de plusieurs personnes entre 21 et 22 h. Les agents Jerry Huebelmanns et Carl Swithins sont les premiers sur les lieux et trouvent l'endroit noir et désert. Après l'arrivée de Luther Harden et la découverte des cadavres au sous-sol, un avis de recherche concernant l'autobus de l'asile est lancé. Quand les agents localisent le véhicule quelque temps plus tard, devant la ferme Baxter, ils le signalent par une fusée éclairante qui appelle le reste des policiers en chasse.

Sous le règne du Chaos

À leur arrivée au poste, les investigateurs constatent que le chaos s'est emparé des lieux. Les sergents de garde essayent vainement de maintenir un peu d'ordre, alors que toutes les forces de police d'Arkham sont mobilisées. Le docteur Ephraïm Sprague, médecin légiste, traverse sombrement l'entrée, le visage pâle et tendu. On peut également apercevoir d'autres médecins de la région, appelés pour l'aider à traiter cette charge de travail extraordinaire. Des reporters de l'*Arkham Advertiser* et de l'*Arkham Gazette*, respectivement Roberta Henry et Willard Peck, arrêtent qui ils peuvent, posent des questions et prennent des notes. Les droits des suspects sont quelque peu oubliés alors qu'ils sont poussés d'un endroit à un autre, que leurs empreintes digitales sont relevées et qu'ils sont soumis aux autres routines consécutives à une arrestation avant d'être interrogés. Les agents sont tendus et s'énervent très facilement ; l'énorme quantité de suspects et de témoins qui attendent d'être interrogés ne fait rien pour calmer l'humeur générale. Des citoyens alarmés, ayant entendu les nouvelles, se présentent au poste et exigent des réponses du personnel déjà débordé. Les investigateurs du beau sexe risquent de subir des gestes déplacés et les hommes d'être victimes de violence. Le Gardien décidera jusqu'où les choses peuvent aller mais doit garder à l'esprit l'époque, les années 1920. Où ai-je mis ma matraque ?

Interrogatoire

Les investigateurs restent séparés les uns des autres jusqu'à leur interrogatoire, long et pointilleux, sur les


Arkham
N
Derby street
Curwen Street
Brown
Jenkin
Gedney
High Lane
Marsh St.
Esplanade
Federal Street
Noyes Street
Halsey Street
Whateley Street
Halsey Street
Hyde Street
Armitage Street
Fish Street
Armitage Street
High Lane
Voie ferrée Boston-Maine
Water Street
West Street
L'île
Fleuve Miskatonic
Peabody Avenue
Garrison Street
River Street
Aylesbury Street
River Street
Main Street
Main Street
Church Street
Church Street
Université
de
Miskatonic
Crane Street
Lich Street
College Street
East Street
Parsonage Street
Powder Mill Street
Sentinel Street
French Hill Street
Walnut Street
Pickman Street
High Street
Saltonstall Street
Boundary Street
Hill Street
Miskatonic Avenue
Washington Street
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



Le barreau d'Arkham

récents événements. Leur isolation les empêche de mettre au point une histoire commune. Pour cette raison, le Gardien peut vouloir questionner séparément ses joueurs. La police relève avec précision toutes les contradictions entre les différentes versions des faits. Les suspects sont avertis que leur témoignage est officiellement enregistré. Quiconque souhaite faire une déclaration, ou une confession, y est autorisé. Bien qu'ils puissent se faire assister d'un avocat lors de tout interrogatoire, personne ne le leur rappelle. La police essaye d'ailleurs d'obtenir leurs témoignages hors de la présence d'un défenseur légal. Le Gardien peut demander d'un joueur un jet de Droit ou sous la moitié de sa Connaissance pour établir que le personnage connaît bien ses droits. Même si les suspects exigent la présence d'un avocat, la police n'honore pas nécessairement la demande sur-le-champ. Les investigateurs s'entendent garantir leur coup de téléphone mais des excuses sont trouvées pour le retarder. Les policiers ne renoncent pas à obtenir des réponses en braquant des lampes sur le visage des investigateurs, en refusant de les laisser fumer, de se rendre aux toilettes ou même simplement de leur donner à boire. La qualité du traitement dépend bien sûr du statut des investigateurs dans la société, lequel est partiellement reflété par leur Crédit. Le fils ou la fille d'un citoyen riche et influent bénéficiera de plus d'égards que ce qui est décrit.

Les questions se concentrent sur les raisons qui ont amené les investigateurs à la ferme Baxter, sur leurs actions dans le sanatorium et leurs explications quant à la présence du sang sur leurs vêtements. La police est en possession du *Daemonigraphia*, du *Synarchobiblaron* et du couteau style machette, identifié avec une quasi-certitude comme l'arme des meurtres. Si les inculpés ont eu ces objets en main, leurs empreintes figurent dessus et ont été identifiées. Les policiers citent ces preuves pendant les interrogatoires pour les déstabiliser et démonter, éventuellement, leur histoire.

Les investigateurs peuvent raconter ce que bon leur semble, personne ne croit la vérité. Les histoires de monstres et de sorciers ne sont pas plus prises au sérieux à Arkham que dans n'importe quel autre poste de police américain. Les suspects qui s'en tiennent à de telles fables peuvent être mis à moisir dans une des cages froides et encombrées du sous-sol, où ils auront tout loisir de repenser leurs déclarations pendant un certain temps. À cette époque, on peut être détenu légalement 72 heures sans être accusé officiellement.

Au cours des heures passées au poste, les investigateurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché remarquent une femme terrifiée, escortée par un agent. Il s'agit d'Esmeralda Hobbs, la voisine de l'asile qui a initialement prévenu la police. Elle chuchote à l'intention d'un inspecteur et désigne discrètement un ou plusieurs des personnages.

Quand ils ne sont pas interrogés, les investigateurs restent assis, les menottes aux poignets, sur les bancs inconfortables du poste ou sont enfermés dans une des cages. En peu de temps, ils en ont assez entendu pour comprendre qu'ils sont les principaux suspects dans cette affaire de meurtres multiples.

Au fil des heures se succèdent les interrogatoires, prises d'empreintes digitales, les différents enregistrements et procédures et peut-être une séance d'identification où Esmeralda Hobbs se tient dans l'ombre et essaye de reconnaître, dans une file où sont répartis les investigateurs, les personnes qu'elle a vues près de l'asile cette nuit-là.

Légende de la carte d'Arkham

1 Sanatorium
2 Poste de police
3 Arkham Advertiser
4 Arkham Gazette
5 Hôpital sainte Mary
6 Bibliothèque Miskatonic
7 Tribunal
8 Lewiston House Hotel
9 Quartier des entrepôts
10 Institut Larkin
11 Musée de l'université Miskatonic
12 Le repaire de Dutch

Choisir son avocat

Tout personnage accusé d'un crime a besoin d'un représentant légal qui ne peut lui être refusé. Si, pour une raison quelconque, un investigateur ne peut en engager un, la Cour se doit de lui en fournir un.

Le Gardien a le choix de ne pas jouer les rôles des avocats, car cela pourrait compromettre sérieusement l'équilibre du jugement. L'idéal serait que les défenseurs soient interprétés par de nouveaux participants n'étant pas encore intervenus dans le scénario ; en cas d'impossibilité, les joueurs peuvent devenir l'avocat de leur propre personnage ou celui d'un autre investigateur. Les défenseurs peuvent être choisis parmi ceux décrits ci-dessous ou être créés par le joueur.

Les avocats commis d'office sont également choisis dans la liste qui suit ou créés par le Gardien. Le service rendu par ceux-ci est de qualité variable. Certains prennent leurs engagements très au sérieux et servent leur client comme s'il s'agissait d'un client payant. D'autres, moins pointilleux sur les questions d'éthique, empochent le dédommagement versé par le Comté sans fournir à leur client tout le travail qu'il est en droit d'espérer ; ils doivent néanmoins faire preuve d'un minimum de compétences sous peine d'être révoqués et remplacés. Le Gardien doit juger de l'état d'esprit dans lequel un avocat accepte le dossier. Les jeunes défenseurs peuvent voir dans un procès pour meurtre d'un tel calibre une excellente publicité et faire montre de beaucoup d'enthousiasme, au point de réduire leurs honoraires ou d'en différer le paiement. D'autres considèrent que se voir associer à de tels criminels risque de nuire à leur carrière. La Persuasion, le Crédit et les disponibilités financières sont aussi à prendre en compte, ainsi que la réputation des investigateurs avant leur arrestation, laquelle pèse lourdement dans la balance. L'existence d'un casier judiciaire limite beaucoup les chances d'obtenir un avocat de qualité.

Une valeur de compétence Tribunal figure dans la présentation de chaque avocat. La manière dont elle servira, si l'issue du procès est déterminée par des jets de dés, est expliquée plus loin.

Edwin Cassidy

Ce jeune avocat impétueux, récemment diplômé de l'*Harvard Law School*, possède son propre cabinet à Arkham. Il n'est pas très apprécié du juge Randall qui le commet d'office, plus souvent qu'à son tour, à la défense des prisonniers indigents. C'est un homme honorable qui essayera de fournir la meilleure défense possible quel que soit son client.

Compétences : Droit 60 %, Persuasion 68 %.

Tribunal : 12.

E.E. Saltonstall

Cet avocat d'Arkham est très coûteux mais prestigieux. Il y a peu de chances qu'il accepte un tel dossier à moins qu'il ne connaisse personnellement le client ou sa famille. Être représenté par Saltonstall est en soi une garantie de traitement préférentiel de la part de la police d'Arkham et du juge Randall. Son influence est considérable auprès des tribunaux, même à Salem. Ses clients peuvent compter sur des cautions considérablement réduites, un traitement respectueux et la plus grande considération pour leurs droits.

Bien que Saltonstall lui-même puisse refuser le dossier, il peut renvoyer un investigateur doté de bonnes références à un membre de son cabinet : James Allen White (voir ci-après).

Compétences : Baratin 60 %, Crédit 80 %, Droit 88 %, Persuasion 70 %.

Tribunal : 15, 19 à Arkham

Bertrand Chambers

C'est l'avocat du gangster Danny O'Bannion et de son entreprise de camionnage, la Lucky Clover Cartage Co. À moins que le client ne soit en relation avec O'Bannion, Chambers consacre plus de temps à ses notes de frais qu'à l'élaboration d'une défense. Par contre, les amis et employés d'O'Bannion peuvent compter sur un travail très sérieux.

Compétences : Absence de Scrupules 80 %, Baratin 75 %, Droit 56 %, Persuasion 51 %.

Tribunal : 9, 13 pour un ami d'O'Bannion

James Allen White

Membre du cabinet d'E.E. Saltonstall, White appartient à la congrégation secrète d'Arkham, un culte de sorcières. Sans être directement concerné par l'affaire, il suit le déroulement des événements. Lui-même cherche à savoir ce qui s'est passé à l'asile et à la ferme Baxter. Les statuettes misqat découvertes plus tard dans l'aventure attirent aussi son attention. Les Gardiens peuvent user de White comme d'un joker : par exemple, il se porte volontaire à la défense d'un investigateur, désargenté ou pas, apprend par lui tout ce qu'il souhaite savoir puis sabote la défense de son client et le fait déclarer coupable.

Compétences : Crédit 64 %, Droit 67 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Occultisme 68 %, Persuasion 55 %.

Tribunal : 13

Samuel Cargill

Ce jeune homme ambitieux qui possède son propre cabinet rêve d'établir un jour une chaîne de cabinets-conseils spécialisée dans les testaments, divorces et autres affaires courantes. L'agent Russel Crawford est son beau-frère.

Compétences : Chasse au Client 89 %, Droit 45 %, Persuasion 63 %.

Tribunal : 12

Madeliene Craver

Cette femme trouve la vie difficile dans une profession totalement dominée par les hommes. Rusée et bonne tacticienne, son sexe lui vaut parfois des déboires. Le juge Randall l'écoute à peine mais peut la commettre d'office à la défense d'un investigateur qui ne peut se permettre d'engager un avocat.

Compétences : Crédit 30 %, Droit 69 %, Persuasion 67 %, Porter des Tenues Strictes 65 %.

Tribunal : 13

La compétence Tribunal

La compétence Tribunal d'un avocat est déterminée en faisant d'abord la moyenne des compétences Baratin, Crédit et Persuasion. Ce nombre est divisé par six et arrondi à l'entier inférieur. Le résultat est compris entre 1 et 17. Après y avoir ajouté l'INT de l'avocat, on divise par deux en arrondissant à l'entier inférieur. La compétence Droit peut être la source d'un bonus : de 70 à 89 %, augmenter Tribunal de 1 point, pour 90 % et plus, de 2 points. Le Gardien peut souhaiter tenir compte de l'APP suivant le barème suivant : 1 point en plus pour les APP de 16 et plus, et 1 point en moins pour les APP de 6 et moins.

D'autres modifications peuvent également être appliquées, tant qu'elles restent raisonnables. Les caractéristiques de certains des avocats présentés ici ont ainsi été ajustées pour tenir compte de circonstances particulières.

On autorise enfin aux suspects de donner ce précieux et unique coup de téléphone. Le mieux serait qu'ils contactent un ami sûr ou un membre de la famille, en tout cas quelqu'un de réellement concerné par leur sort. S'ils connaissent un avocat de confiance, ils peuvent l'appeler. Toute tentative pour obtenir un défenseur inconnu au téléphone à une heure indue de la matinée devrait se révéler décevante. Qu'un avocat soit prévenu ou pas, les investigateurs restent emprisonnés jusqu'à l'audience préliminaire où sont demandées les mises en liberté sous caution. Un suspect qui se présente à cette séance seul est automatiquement considéré comme plaidant non coupable. La Cour lui demande s'il compte engager un avocat ; s'il prétend ne pas pouvoir se permettre la dépense, elle prend des dispositions pour lui en fournir un. Les cautions ne peuvent être fixées qu'à l'issue de cette audience préliminaire.

Les titres du matin

Avant l'audience préliminaire, un des gardes de la prison remet aux investigateurs l'*Arkham Gazette* du matin. *"Regardez,"* ricane-t-il, *"vous faites la une des journaux"* (voir Aide de Jeu n° 3). Jusqu'au procès, de nombreuses histoires concernant l'affaire ou des événements importants dans le cadre de l'aventure sont publiées. Elles sont reproduites dans les Aides de Jeu intitulés "Événement".

Le Gardien devrait distribuer ces articles de la manière qu'il juge appropriée et en modifier l'ordre si cela lui paraît nécessaire.

Meurtres au sanatorium d'Arkham

Assassinat de tout le personnel !
La police détient une douzaine de personnes !
Des malades en cavale ?

ARKHAM — Une crise de folie criminelle d'une incroyable brutalité a entraîné la mort de tout le personnel en poste au sanatorium d'Arkham la nuit dernière. Les pensionnaires se sont évadés en volant l'autobus de l'institution. La police a finalement réussi à rattraper une trentaine de patients en fuite à l'ancienne ferme Baxter, au nord de la ville. La plupart des dossiers de l'institution ont été détruits pendant l'émeute et la police ne peut être certaine que tous les malades ont été capturés. Nos concitoyens doivent se tenir prêts à signaler des pensionnaires en fuite qui sont certainement extrêmement perturbés et vêtus des pyjamas ou chemises de nuit de l'hôpital.

Un certain nombre de suspects sont actuellement détenus par la police. Leur identité n'a pas encore été communiquée, mais il se pourrait qu'il s'agisse non de patients, mais plutôt d'étrangers à l'institution qui s'y seraient introduits en se faisant passer pour des visiteurs. La police a été alertée par un appel téléphonique d'une personne, dont l'identité n'a pas été révélée, qui prétendait entendre des hurlements en provenance de l'hôpital. Pensant d'abord à une farce typique de la nuit d'Halloween, les policiers, envoyés sur place, s'inquiétèrent de trouver tout le bâtiment dépourvu d'éclairage. À l'intérieur gisaient les cadavres mutilés de tout le personnel. La plupart des corps furent retrouvés au sous-sol mais une source proche de la police indique qu'au moins un cadavre, celui du Dr. Harcourt, qui remplaçait le directeur actuellement en voyage, a été découvert au deuxième étage. Tout l'équipement intérieur de l'institution avait été saccagé.

La police refuse d'indiquer comment les meurtriers ont procédé tant que le Dr. Ephraïm Sprague, médecin légiste, n'a pas rendu son rapport, mais notre source précise que les meurtres ont été "particulièrement horribles".

En sus du Dr. Harcourt, six autres membres du personnel ont été tués. Les noms des victimes nous seront communiqués une fois que les familles en auront été officiellement notifiées. Les employés qui n'étaient pas de service cette nuit-là ont été interrogés par la police et il leur a été demandé de s'abstenir de toute déclaration. Le Dr. Eric Hardstrom, le directeur du sanatorium, qui était à l'étranger depuis plusieurs mois, a été prévenu par télégramme et prend des dispositions pour un retour immédiat.

L'inspecteur-chef Luther Harden, en charge de l'affaire, précise que le dossier est "très complexe" et demande "un long travail d'enquête". Les fichiers de l'asile ont été dispersés et partiellement détruits et une enquête détaillée pourrait prendre des semaines. Mais la police s'attache particulièrement à cette affaire et toutes les questions que peut soulever un drame de cette ampleur trouveront une réponse, nous assure-t-on.

Harden a affirmé être "sûr à 90 %" que des inculpations seraient prononcées dans les prochains jours. D'autres sources du département de police parlent d'un "dossier déjà bouclé".

Willard Peck

Aide de Jeu n° 3 — un article de l'Arkham Gazette du matin

Inculpés de meurtre

Bien que les détails des inculpations dépendent des événements de la nuit précédente, la plupart des investigateurs sont inculpés de meurtre au premier degré sur les membres du personnel du sanatorium. D'autres accusations peuvent s'y ajouter si des malades ont trouvé la mort à la ferme Baxter.

La police pense tenir un mobile et un ensemble de preuves circonstancielles particulièrement convaincantes, y compris un témoignage oculaire. Si l'arme du crime a été retrouvée en possession des investigateurs, le dossier contre eux n'en est que plus solide. Ceux qui ont échappé à la première rafle sont impliqués par les témoignages des patients ou de leurs compagnons déjà interpellés. Harden ordonne une chasse à l'homme ; s'ils n'ont pas déjà quitté la ville, ils sont rapidement arrêtés.

Les investigateurs contre lesquels aucune charge n'est finalement retenue sont libérés mais fermement engagés à ne pas quitter la ville. Les inculpés sont ensuite transférés à la prison, dans le sous-sol du tribunal à deux rues de là, où ils attendent de comparaître devant le juge Keezar Randall le lendemain matin. La prison d'Arkham, qui ne compte que six cellules, sera peut-être un peu encombrée. Si le Gardien le décide, d'autres détenus les occupent déjà, qu'ils aient été arrêtés pour ivresse sur la voie publique ou d'autres comportements délictueux typiques de la nuit d'Halloween. Les investigateurs qui ont réussi à s'attacher les services d'un avocat reçoivent sa visite en prison et bénéficient d'un entretien en particulier. Les défenseurs conseillent à leurs clients de coopérer avec la police, mais de ne pas répondre aux questions en dehors de leur présence. Ils assurent leurs clients de leur présence à l'audience préliminaire.

Gouvernement du Massachusetts

Notification d'inculpation

Sur la foi de l'information soumise au Grand Jury de l'État du Massachusetts, en ce deuxième jour du mois de novembre de l'année 19 —, il est signifié par la présente, à ________________ son inculpation pour meurtre au premier degré (§7, §1111, C.E.U. 18), à savoir que le 31ème jour du mois d'octobre de l'année 19__, le prévenu a tué ou aidé à tuer volontairement et avec préméditation, avec un grand couteau, les personnes suivantes : Dr. Calvin Dunbar, M.D., [et d'autres] et, avec une arme à feu : Dr. Bradley Harcourt, M.D., en violation des sections 7 et 1111 du Code des États-Unis, volume 18.

Date du Procès : 15 Janvier 19 —
Affaire Criminelle N° S1378-2

Aide de Jeu n° 4 — une notification d'inculpation

L'audience préliminaire

Les investigateurs sont entendus devant la Cour d'Arkham, présidée par le juge Keezar Randall à 10 h dans le petit tribunal au-dessus de leur prison. Il s'agit d'une brève audience où les prévenus écoutent la lecture de l'acte d'accusation et indiquent, à titre temporaire, s'ils plaident coupables ou non coupables. Les investigateurs sont représentés par leurs avocats et, s'ils n'en ont pas, il leur est demandé si la Cour doit leur en fournir. Dans l'ensemble, les prévenus se présentent devant la Cour sales, pas rasés et les vêtements chiffonnés.

À 10 h, menottes aux poignets, ils sont escortés à l'étage supérieur. Le juge Keezar Randall est un vieux grognon de plus de 70 ans, intolérant et élevé dans les préjugés d'un autre âge, le maître incontesté de son tribunal. Le caractère imprévisible de ses caprices est de notoriété publique et il est réputé pour sa sévérité qui s'applique à tous les prisonniers, à l'exception des plus repentants ou des plus influents.

Bien qu'il soit en son pouvoir de juger que les charges retenues sont insuffisantes, sa décision ne va pas dans ce sens. Une fois lu l'acte d'accusation, il demande aux prévenus comment ils comptent plaider. En supposant que les investigateurs ne souhaitent pas se déclarer coupables de plusieurs meurtres au premier degré, le juge Randall prend note qu'ils plaident non coupable et, après avoir refusé la liberté sous caution, à tous sauf aux suspects réellement influents, il ordonne leur détention jusqu'à leur inculpation et les renvoie dans leurs cellules. Le procureur du Comté (Essex County) doit décider s'il soutient les accusations et inculpe officiellement les investigateurs. En attendant, ces derniers séjournent encore au moins deux jours en prison.

L'inculpation

Une fois que le procureur du Comté a pris connaissance du dossier, il rend sa décision et les prévenus qui seront jugés pour meurtre reçoivent une notification d'inculpation des mains du représentant du shérif du Comté, J.T. Caulfield. Les investigateurs sont transférés à la prison de Salem et y attendent quelques heures leur comparution devant la Cour du Comté et le juge Harold T. Marsh ("Marsh ou crève" pour les avocats qui le connaissent).

La notification d'inculpation est un document officiel qui accuse la personne concernée d'un crime. Le Gardien déterminera le nombre exact et l'identité des victimes citées dans le document suivant le déroulement de l'aventure (voir l'Aide de Jeu n° 4).

À noter que, à l'exception du Dr. Harcourt (qui n'a pas été poignardé, mais tué par balle), il devrait y avoir une victime pour chacun des êtres chers sauvés par les investigateurs cette nuit-là. Cette "coïncidence" va devenir un des éléments clés de l'accusation.

La date du procès inscrite sur l'Aide de Jeu est indicative. Le Gardien est libre de la changer en fonction du déroulement de l'aventure quand et s'il lui plaît. Les rouages de la justice tournent à leur propre rythme. Mais il faut laisser aux investigateurs le temps de mener leur propre enquête et de mettre en forme leur défense avant le début du procès. À l'instar de l'accusation, la défense peut en faire avancer ou reculer la date.

Indépendamment des décisions du juge Randall, le procureur ne retient pas nécessairement les accusations contre tous les investigateurs arrêtés la nuit d'Halloween. Le Gardien décide de qui, dans ce cas, échappe au piège.

Ceux qui ne sont pas inculpés reçoivent une ordonnance de non-lieu (voir Aide de Jeu n° 5). Ils ne seront pas poursuivis en justice mais la police leur demande de ne pas quitter la ville. Ils peuvent être appelés à témoigner au procès.

Libération sous caution

Le juge Marsh fait lecture de l'inculpation et décide de la caution des inculpés. Étant donné le caractère odieux des meurtres, celle-ci est élevée, au moins 25 000 $ par personne. Si les investigateurs peuvent réunir l'argent nécessaire, ils sont libres jusqu'au procès. Ceux qui ne peuvent rassembler une telle somme restent enfermés dans la prison du Comté à Salem.

Le Gardien ne devrait pas hésiter à pénaliser les investigateurs arrêtés et libérés sous caution. Une perte d'un quart de leur Crédit paraît raisonnable ; il ne faut pas craindre de se montrer plus sévère encore si la situation le demande.

Gouvernement du Massachusetts

Ordonnance de non-lieu

L'information soumise au Grand Jury de l'État du Massachusetts concernant les prétendues activités du prévenu le 31ème jour du mois d'octobre de l'année 19__ ne justifie pas une inculpation. L'accusation de meurtre au premier degré, à savoir, que le 31ème jour du mois d'octobre de l'année 19__, le prévenu a tué ou aidé à tuer volontairement et avec préméditation, avec un grand couteau, les personnes suivantes : Dr. Calvin Dunbar, M.D., [et d'autres] et, avec une arme à feu : Dr. Bradley Harcourt, M.D., en violation des sections 7 et 1111 du Code des États-Unis, volume 18, n'est pas retenue.

Le Grand Jury de l'État du Massachusetts regrette tout désagrément auquel vous avez pu être exposé.

Aide de Jeu n° 5 — ordonnance de non-lieu

Préparer une défense

Une fois que les inculpations ont été remises et que l'on sait qui, parmi les investigateurs, reste libre, la partie enquête de ce scénario peut commencer. Les joueurs peuvent maintenant adopter les rôles d'investigateurs libérés ou jamais accusés, des avocats de leurs personnages emprisonnés, des êtres chers maintenant guéris et ayant retrouvé tous leurs sens ou d'autres.

Les investigateurs ou leurs avocats peuvent vouloir suivre un certain nombre de pistes, qui sont traitées plus loin dans la section *Pistes et indices*. Pendant cette partie du scénario, le Gardien doit faire sentir en permanence à ses joueurs l'écoulement du temps. La date du procès approche, la vie et l'avenir des accusés sont en jeu. La conclusion du procès sert de final à cette deuxième partie.

Pendant ce temps, des événements indépendants des actions des investigateurs prennent place à Arkham. Ils sont pris en compte dans l'encadré *Autres événements*. La plupart sont portés à la connaissance des investigateurs par les journaux. La police est généralement au courant avant la presse ; un avocat ou un autre personnage, y ayant des relations, peut disposer d'informations de première main.

Clive

Clive peut être un personnage non-joueur important dont les actions seront favorables ou défavorables aux joueurs suivant les choix du Gardien. Libéré de l'asile de Danvers après examen et diagnostic positif, il réside maintenant au Lewiston House Hotel, 181 College Street. Comme témoin d'une enquête en cours, sa chambre est à la charge du Comté. Il lui a été ordonné de ne pas avoir de relation ou de communication avec les personnes impliquées dans l'affaire, mais il est probable qu'il fera comme bon lui chante. Les investigateurs doivent, bien sûr, obtenir sa confiance s'ils espèrent son aide.

Prison du Comté d'Essex

La prison du Comté dispose de 24 cellules situées dans le sous-sol d'un bâtiment assez récent. Le rez-de-chaussée abrite les bureaux, la cuisine, la salle de visite et autres installations. Les geôles sont organisées en deux longues rangées de douze, séparées par un couloir central. À l'exception de celles aux extrémités des rangées, les cellules sont délimitées par des barreaux sur trois côtés et par un seul mur dominé par un petit soupirail. Elles sont conçues pour deux prisonniers, mais ne comprennent pas de toilettes ; les prisonniers qui veulent s'y rendre doivent appeler un garde.

À chaque cachot correspond une clé particulière et le trousseau rassemblé sur un anneau est conservé dans le poste de garde du sous-sol. Un jeu de doubles est rangé dans le coffre du bureau du geôlier au rez-de-chaussée.

L'électricité des locaux peut être coupée, avec un jet d'Électricité réussi, à partir de la boîte de distribution installée à l'arrière du bâtiment. Elle est protégée des manipulations intempestives par une cage métallique de FOR 25. La porte de la cage est fermée par une chaîne et un cadenas grand modèle.

Les barreaux des fenêtres ont une FOR de 50. Les scier demande 1D20+5 heures et une paire de scies à métaux de qualité.

CALEB HARDMAN, shérif

Caleb Hardman, le shérif du Comté, a la réputation d'être détendu et facile à vivre. Il suit l'affaire depuis son bureau à Salem.

Compétences : Administrer un Service 43 %, Conduire Automobile 60 %, Déléguer son Autorité 86 %, Droit 35 %, Écouter 55 %, Passer les Menottes à un Suspect 50 %, Premiers Soins 65 %, Psychologie 35 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Les autres patients

Bien que de nombreux patients semblent avoir été "guéris" par les événements de la nuit passée, tous souffrent d'amnésie en ce qui concerne cette période. Ils ne se souviennent d'aucune de leurs actions et se rappellent de Ronayne comme étant le gentil docteur qui prenait si bien soin d'eux. Tous ont subi des examens et nombre d'entre eux ont été libérés. Ceux qui restent internés ont été accueillis par l'hôpital sainte Mary et l'hôpital d'État à Danvers. Ils ne peuvent guère aider les investigateurs mais prennent part à certains des *Autres événements.*

Le procureur

De tous les personnages non-joueurs que le Gardien doit incarner, le procureur Arthur Hinthorne est sans doute le plus important. C'est à travers lui que le Gardien procède contre les investigateurs et fait de leur vie un cauchemar. Jouez-le honnêtement et prudemment. Il a un contrôle absolu sur la conduite de l'enquête et sur la plupart des informations dont les inculpés ont besoin pour établir leur défense. Rappelez-vous que son comportement se conforme strictement aux lois de l'État. Même s'il a un net préjugé en faveur de la police, il n'enverra pas sciemment un innocent en prison.

Stratégie de la défense

Que l'avocat d'un investigateur soit le dernier des minables ou Perry Mason lui-même, il s'entretient avec son client et commence à mettre en place un mode de défense. La plupart des avocats vivent en étroite relation avec le monde judiciaire local et ont une idée générale de la stratégie que suivra l'accusation. En ce qui concerne les événements de la nuit d'Halloween, ils doivent s'en remettre aux assertions de leurs clients et à ce que leur propre enquête met à jour.

Les investigateurs vont être jugés en groupe, mais ils sont individuellement accusés. Il est concevable que certains soient déclarés coupables et d'autres innocents. Les avocats suggèrent en majorité un mode de défense qui protège au mieux l'intérêt de leur client sans tenir compte de celui des autres accusés.

La défense a accès à tout le dossier monté par l'accusation ; elle peut examiner les preuves retenues et interroger ses témoins. À aucun moment, les accusés ne doivent s'entretenir avec les témoins de l'accusation. Cela constitue une violation de l'éthique et des règles de la procédure judiciaire qui peut justifier des inculpations supplémentaires et l'annulation d'un jugement favorable. Les avocats devraient en prévenir leur client.

Pour examiner les preuves, les défenseurs doivent passer par J.T. Caulfield, qui représente le shérif du Comté et en a la garde. Caulfield travaille en étroite collaboration avec le commissaire Nichols et Luther Harden de la police d'Arkham. Il est aussi chargé de veiller sur le site des meurtres, le sanatorium. Natif de Salem, il vit maintenant à Arkham et partage un appartement au 314 Curwen Street avec deux gros chiens. C'est un officier de police compétent qui s'attache particulièrement à retrouver la trace du mystérieux John Ronayne. Les avocats ou investigateurs peuvent gagner sa confiance, mais il travaille pour le Comté et ne prendra jamais le risque d'aider directement la défense. S'il agissait ainsi et que le procureur l'apprenait, ce dernier ferait retirer le dossier à Caulfield et obtiendrait probablement son renvoi.

Le procureur Arthur Hinthorne est connu pour son arrogance mais aussi pour sa dureté et sa compétence. On considère qu'il va chercher à obtenir la peine de mort. Toute l'accusation est à sa discrétion ; il décide qui est inculpé et de quoi ; il dirige l'enquête et met au point l'argumentation de l'accusation. Si les investigateurs ont menti à la police pour expliquer leur présence à l'asile cette nuit-là, leurs histoires ne sont probablement pas cohérentes ; c'est une faiblesse qu'Hinthorne exploite sans merci. Personne bien sûr ne peut croire la vérité. (Voir *La véritable histoire de cette nuit d'Halloween* en encart, page suivante).

Pistes et indices

Un inventaire des principales pistes que les investigateurs peuvent suivre est présenté ci-dessous. Certaines sont évidentes mais d'autres nécessitent que le Gardien attire l'attention des personnages. Il peut à cette fin utiliser les Aides de Jeu intitulées *Autres événements* ou les personnages non-joueurs impliqués dans l'affaire : êtres chers ou autres patients qui retrouveraient quelques images des événements et ceux officiellement concernés comme J.T. Caulfield. Dans *Enquêtes sur d'autres événements* figure une liste de pistes secondaires ; elle se base sur des développements plus tardifs de l'histoire.

Le sanatorium d'Arkham

Pendant les deux ou trois semaines qui suivent les meurtres, l'endroit pullule de policiers le jour et, la nuit, il est fermé et gardé par un agent. Dans la journée, il y a 65 % de chances d'y rencontrer Luther Harden ou J.T. Caulfield, voire les deux. L'agent de garde la nuit refuse de se laisser corrompre, à moins, peut-être, d'avoir affaire à un journaliste ou un détective de la ville. La plupart des investigateurs ne pourront pas accéder au bâtiment tant qu'il sera fermé par ordre de la Cour.

Peu de temps après le départ de la police, des ouvriers viennent fermer portes et fenêtres avec des planches et mettre en place des pancartes qui annoncent l'achat de la propriété par l'Immobilière Gryphon. Moins d'une semaine après, le bâtiment est complètement détruit par un incendie. Ce n'est que pendant le bref intervalle de temps précédant que les investigateurs ont une chance d'y pénétrer.

Dutch revient parfois sur les lieux, sous le couvert de la nuit, et évite soigneusement de se faire remarquer. Des

investigateurs aux yeux perçants (réussite d'un jet de Trouver Objet Caché) peuvent remarquer des traces de pieds nus dans les alentours. Les empreintes sont vaguement humaines, mais ils reconnaissent rapidement la forme d'une bouche qui se dessine au creux du pied.

Après l'incendie du bâtiment, il ne reste plus aucun indice qui puisse aider qui que ce soit. Dutch y fait des visites occasionnelles et erre dans les cendres. Un fragment de vêtement, ou même de chair, peut rester accroché à la grille de fer qui entoure la propriété.

Peu de temps après, des maçons investissent la place, évacuent les gravats et finissent de raser ce qui reste de la structure. La compagnie de construction L'Abeille Heureuse, 380 Fish Street Arkham, a la charge des travaux. L'Abeille Heureuse est dirigée par le fort grincheux Leo Kalosh.

Le personnel survivant

Pour prouver l'existence du Dr. John Ronayne, la défense peut vouloir interroger ou appeler à la barre les autres membres du personnel de l'asile. Les seuls qui étaient absents en cette nuit d'Halloween et qui ont donc survécu sont le concierge, deux employés aux cuisines et un homme qui travaillait à mi-temps à l'entretien. Ils avaient peu de relations avec le personnel médical et ne savent pas grand-chose du dénommé Ronayne, lequel, après tout, n'était là que depuis un mois. En fait, seul le concierge prétend l'avoir vu et l'accusation prouve sans peine que cet employé est un ivrogne invétéré.

Le Dr. Eric Hardstrom, le directeur, en était à la moitié d'un stage de quatre mois à Vienne avec Sigmund Freud quand il a été prévenu des meurtres. Il s'est mis en route immédiatement pour revenir à Arkham douze jours après les meurtres, profondément bouleversé. Hardstrom avait laissé la direction à Harcourt, le médecin le plus expérimenté, et l'avait chargé de trouver un remplaçant temporaire. C'est Harcourt qui a déniché et engagé Ronayne. Hardstrom ne l'a jamais rencontré et n'en a entendu parler qu'à une seule occasion : un télégramme de Harcourt reçu trois semaines avant la tragédie.

Réputation de l'établissement

La défense peut chercher à savoir quel genre de thérapie était en usage au sanatorium. Voici la liste des différents types de traitement généralement employés :

Électrochocs : La machine à électrochocs du sous-sol est capable d'administrer au patient des tensions allant jusqu'à 1 000 volts. Les registres montrent qu'elle a rarement été utilisée au-delà de 250 volts, malgré quelques exceptions atteignant 600 volts. Bob Hibdin et Franklin Aldenbark ("Mère") ont été traités aux électrochocs une ou deux fois.

Médicaments : Les drogues psychotropes sont encore au stade expérimental, mais un grand nombre d'antidépresseurs et d'autres concoctions apparemment conçues par le personnel médical étaient utilisés. La pharmacie de l'établissement était administrée par le Dr. Harcourt et alimentée par Edgar Firth, pharmacien à Arkham, dont le nom apparaît souvent sur les registres. Harcourt peut l'avoir consulté pour établir certains mélanges. La plupart des patients ont reçu un traitement chimique à un moment ou un autre, et certains en suivaient un en permanence. Bruce Ward était le plus souvent sous l'influence de médicaments.

La véritable histoire de cette nuit d'Halloween

Bradley Harcourt, ayant découvert les intentions et la véritable identité de Ronayne par sa lecture du *Daemonigraphia*, n'a pas exposé ses soupçons au reste du personnel, dont il se méfie également, mais à tort.

Après avoir pris des dispositions d'urgence pour éloigner de l'asile au moins certains des patients, il s'aperçoit que Ronayne a tout compris. Dans une tentative désespérée pour arrêter le démon déguisé, Harcourt le menace avec un revolver cal. 22 devant le personnel épouvanté. Ronayne lui rit au nez et, à la surprise de tous, aboie un ordre aux patients qui maîtrisent rapidement Harcourt, le désarment et le rouent de coups jusqu'à ce qu'il perde connaissance. Une fois le docteur immobilisé dans une camisole de force, une tâche dont les patients se chargent avec une joie malsaine, Ronayne, maintenant armé du revolver d'Harcourt, ordonne au personnel de descendre dans la salle de jeu du sous-sol. Plus tard, les employés ligotés voient arriver l'énorme couteau et Ronayne se gorge de leur terreur hystérique. Pour mesurer son contrôle des patients, il ordonne à Clive de prendre le coutelas et de tuer le Dr. Dunbar. Clive poignarde froidement l'individu désigné qu'il met en pièces. Ronayne tend ensuite l'instrument à un autre patient (probablement un proche des investigateurs) et ordonne un autre meurtre, et ainsi de suite jusqu'à la mort et dépeçage de tous les membres du personnel. Il utilise ensuite le sang des victimes pour enchanter le couteau, lequel doit intervenir dans le rituel d'ouverture de Portail qu'il compte exécuter à la ferme Baxter, puis reconduit les patients à l'étage. Clive, complètement traumatisé, reste au sous-sol, pétrifié par la scène de carnage à laquelle il a pris part.

Sur l'ordre de Ronayne, les patients portent Harcourt dans le bureau du directeur ; le démon se met à jouer avec les nerfs de sa victime en brisant tout ce que contient la pièce et se régale de la terreur panique qui se reflète dans ses yeux. Les malades, à l'exemple de leur maître démoniaque, sont submergés par un flot d'adrénaline et saccagent tout le bâtiment. Ronayne explique ses plans au psychiatre sans défense, puis il conjure la chose que Clive appelle Dutch et la fait parader sous les yeux de son captif horrifié. Il lui explique qu'il va laisser la créature en liberté dans le bâtiment, que, tôt ou tard, sa faim la guidera vers le docteur et qu'elle en fera son repas.

Ronayne ordonne que Harcourt soit transporté au deuxième étage où les patients projettent leur ancien gardien contre le mur. Celui-ci s'effondre sur le sol de la salle des hommes, impuissant et pleurant de désespoir, souffrant de plusieurs fractures. Son bourreau vient encore le narguer et, pour s'assurer de son destin, lui tire une balle dans la poitrine avec son propre revolver. Après un "au revoir" au docteur et un "bon appétit" à Dutch, Ronayne nettoie son bureau, fait monter les patients dans le bus de l'asile (en oubliant Clive), avec lequel il se dirige vers la ferme Baxter où il exécutera le rituel destiné à amener les Grands Anciens dans cette dimension. En cours de route, il jette le revolver par une fenêtre du véhicule. Le Gardien peut décider, si cette pièce à conviction est un jour retrouvée, des conséquences qu'elle aura alors sur le procès.

À l'asile, Dutch erre à travers le bâtiment et finit par tomber sur les cadavres déchiquetés au sous-sol. Voilà assez de nourriture pour le retenir sur place jusqu'à ce que les investigateurs arrivent et fassent du bruit dans les étages supérieurs. Clive, qui se trouve au sous-sol quand Dutch y descend, réussit à se cacher dans la réserve jusqu'à ce que le monstre soit trop occupé à mâchonner une jambe pour le voir monter au rez-de-chaussée. Quand les investigateurs interviennent, il joue du piano au salon juste assez fort pour couvrir les gémissements d'Harcourt et essayer de chasser de son esprit torturé le souvenir de ce à quoi il a assisté.

Esmeralda Hobbs, la voisine, entend des bruits étranges toute la soirée, mais les met sur le compte des célébrations d'Halloween. À la vue des visiteurs qui s'enfuient du bâtiment plongé dans le noir, elle décide tout de même d'appeler la police. Pendant qu'elle téléphone, Dutch quitte sans être vu la maison et disparaît dans la nuit. Après avoir examiné les ténèbres des bois au nord de la ville, il se dirige vers les lumières et les bruits d'Independance Square où enfants et étudiants célèbrent activement Halloween. Plusieurs personnes l'aperçoivent alors qu'il traverse le centre-ville en direction de la rivière et passe certainement pour le costume le plus élaboré de la fête. Il disparaît rapidement dans les égouts d'Arkham.

Chirurgie : La lobotomie est aussi pratiquée. Aucun des parents des investigateurs n'a été lobotomisé mais quelques-uns des patients ont subi cette opération.

Psychanalyse : Ce n'est pas un traitement très courant, mais le Dr. Hardstrom essayait de pousser l'établissement dans cette direction. Phelyschia Moon suivait une psychanalyse en plus de son traitement chimique.

Même si les patients payants reçoivent des soins très sérieux, le sanatorium est, dans l'ensemble, un établissement de type hospice où les pensionnaires ne sont pas des vieillards mais des déments. Personne ne s'attend réellement à les voir guérir, mais compte plutôt sur une prise en charge dans un confort décent.

L'amulette

L'amulette de Ronayne est actuellement aux mains de la police qui l'a confisquée ; si aucun investigateur ne l'a ramassée, c'est un des pensionnaires qui s'en est chargé. Elle est enfermée dans le coffre des pièces à conviction à Salem et ne figure pas dans le dossier de l'accusation. Les investigateurs ont une chance de la récupérer s'ils prétendent qu'il s'agit d'une propriété personnelle perdue sur les lieux. Toutefois, s'ils lui donnent de l'importance en clamant haut et fort que c'est la seule trace laissée par John Ronayne ou quelque chose d'équivalent, la police la considère alors comme une pièce à conviction potentielle et refuse de la céder.

J.T. Caulfield, pour qui le mystérieux Ronayne est devenu une obsession, peut prendre l'objet sous sa responsabilité et le détenir pendant qu'il continue ses recherches. L'amulette reste alors parfois sans surveillance sur son bureau ou dans son appartement pendant qu'il travaille.

Elle est imprégnée de puissance magique et son contact physique, s'il est prolongé, rend une personne étrangement malade. (Caulfield a sans doute remarqué le phénomène ; il est donc plus enclin que d'autres à croire les investigateurs s'ils prétendent que Ronayne n'est pas ce qu'il semble être.)

L'amulette, de sept ou huit centimètres de diamètre pour presque un centimètre et demi d'épaisseur, est en métal, un métal qu'aucune science terrestre ne peut précisément identifier. Ronayne la portait autour du cou, accrochée à une lanière de cuir parsemée de nœuds étranges. Les deux faces sont couvertes d'inscriptions qui, si on les étudie, provoquent un sentiment de peur intense et d'horreur.

Les inscriptions représentent le sceau personnel, la signature magique, de Wrona Bors. Si, malgré l'aspect déplaisant du travail (lutte POU contre POU de l'amulette ou 18), un investigateur dessine l'amulette entière avec précision, il provoque une apparition du terrifiant magicien des Contrées du Rêve, maintenant banni dans sa dimension d'origine. Cette manifestation annonce son prochain retour dans le monde éveillé et sa future vengeance contre ceux qui ont interféré avec son rituel à la ferme Baxter.

Détruire le dessin met fin à l'apparition. Il est par contre impossible de briser le talisman sans appliquer une procédure magique précise, laquelle figure uniquement dans *Le Synarchobiblaron*, conservé avec les autres pièces à conviction à Salem.

À un stade ultérieur de l'aventure, il faudra toutefois que les investigateurs aient l'occasion de récupérer ces objets afin d'utiliser le livre pour détruire l'amulette.

L'appartement de Ronayne

Ronayne n'était encore inscrit sur aucun annuaire ; il faut au moins trois heures de recherches dans les dossiers partiellement détruits de l'asile et des jets réussis de Bibliothèque et Trouver Objet Caché pour se procurer son adresse. La police a, bien sûr, fouillé la place dès le lendemain du drame.

Ronayne disposait d'un appartement dans un immeuble délabré au 717 French Hill Street. Il n'a jamais payé de loyer, préférant ensorceler le propriétaire, de moralité douteuse, pour qu'il l'oublie. Il n'a jamais adressé la parole à ses voisins qui semblent former un groupe peu recommandable.

Les investigateurs devront graisser la patte au propriétaire pour accéder à l'appartement ou y entrer par effraction. Il ne contient que quelques vêtements, divers signes d'occupation récente et de rares meubles, mais rien pour identifier Ronayne ou prouver son existence. L'avance de la police dans ce domaine semble sans conséquences.

Le sceau de Wrona Bors tel qu'il apparaît sur l'amulette est brûlé dans le plancher. Le symbole magique, de près d'un mètre de diamètre, frappe immédiatement le regard. Des taches de sang séché parsèment le sol tout autour et la pièce contient de nombreux restes de bougies entièrement consumées.

Enquêtes sur d'autres événements

Avec le temps qui passe et le procès qui approche, d'autres pistes se présentent aux enquêteurs de la défense. Certaines sont plus essentielles que d'autres.

L'Immobilière Gryphon

Cette compagnie basée à Boston est dirigée par un promoteur immobilier au-dessus de tout soupçon, du nom de Martin Gosforth. Celui-ci n'est pas particulièrement coopératif et ne voit pas pourquoi il montrerait ses fichiers à des fouineurs. Toutes les transactions entre Gryphon et la fondation Pickering ont été régulières et ordinaires.

Gryphon est contrôlée par une société plus importante de New York, elle-même dépendant d'une autre. À l'insu de Gosforth, et sans que les investigateurs aient vraiment une chance de le découvrir, la ligne remonte jusqu'à une multinationale appelée New World Incorporated. New World Inc. a de vagues liens avec le Mythe et ce qui les préoccupe dans la propriété n'est pas défini. Disons simplement que les statuettes misqat et leurs pouvoirs intéressent le groupe. L'Immobilière Gryphon n'est qu'un minuscule pseudopode de la multinationale ; à Boston, personne ne soupçonne la maison mère de Chicago d'avoir des desseins occultes.

Un accident de grue

Le drame se produit alors qu'une grue travaille trop près de la statuette misqat enterrée sous l'asile. Le pouvoir magique de celle-ci provoque une panne momentanée à l'origine de l'accident fatal. Elle est partiellement déterrée par la même occasion, mais aucun ouvrier ne l'a aperçue. Dutch, qui, attiré par le pouvoir des Misqat et le souvenir de son ancien maître, revient régulièrement sur le site, la dégage complètement tard dans la nuit. Les investigateurs qui surveillent les lieux après le drame ont une chance d'entrevoir le monstre.

Les tentatives de poursuite restent vaines, car il disparaît rapidement dans les ténèbres. Ceux qui fouillent l'endroit juste après la catastrophe, avant que Dutch se manifeste, ont 25 % de chances de trouver la statuette (les statuettes sont présentées plus longuement dans la Troisième partie : la sentence). Si Dutch la trouve, il l'emporte dans son repaire des égouts.

Les circonstances du drame peuvent inciter à aller poser des questions au siège de la compagnie de l'Abeille Heureuse, où elles sont très mal accueillies par le propriétaire Leo Kalosh. Kalosh prétend qu'il s'agit d'un accident imprévisible et que ni lui ni son personnel ne peuvent être mis en cause.

Un hypnotiseur et autres "psy"

Pour réveiller la mémoire des anciens patients de l'asile, les accusés ou leurs avocats peuvent chercher à obtenir l'aide d'un hypnotiseur. Il y en a un à Arkham, Alain Couzon, un Canadien français installé à la pension de famille Smith au 288 Lich Street. Bien que spécialisé dans les troubles du comportement, il peut, contre émoluments, hypnotiser les anciens patients pour essayer d'accéder à leur mémoire. En cas de succès, le Gardien doit décider exactement quels renseignements sont obtenus (voir *La véritable histoire de cette nuit*

d'*Halloween* en encart). Jouer ainsi avec la mémoire d'une personne implique une perte de SAN de 1/1D6 points. À noter que les déclarations sous hypnoses, une pratique peu respectée en ces années 1920, sont considérées comme ouï-dire et ne sont pas recevables devant un tribunal.

Il se peut qu'Alain Couzon soit intrigué par l'affaire et contacte les avocats de la défense pour offrir ses services. D'autres habitants de la ville peuvent ainsi être introduits dans le scénario. Arkham compte au moins deux authentiques médiums ainsi qu'un certain nombre de charlatans. Un professeur de l'Université de Miskatonic, spécialiste de la psychologie criminelle, peut essayer de s'impliquer dans l'affaire, et même des romanciers à la recherche d'une histoire. Ces interventions sont bien sûr complètement à la discrétion du Gardien.

Un type bizarre

Dutch continue de rôder la nuit dans Arkham. Il s'est choisi un repaire dans les égouts situés sous la ville où il dévore ses repas et garde la statuette misqat qu'il a trouvée. C'est "l'homme étrange" qui apparaît dans l'*Événement 4* et il est responsable de la disparition du petit Elijah Lavergne, relaté dans l'*Événement 3*. Il est également le responsable involontaire de l'incendie de l'asile rapporté dans l'*Événement 2*. En l'absence de son maître, il erre sans but et survit comme il peut, un enfant dévoré ici, une vanne de gaz ouverte accidentellement là. Son pouvoir s'estompe avec le temps ; si les investigateurs ne le retrouvent jamais, il finit par devenir complètement impotent et disparaît en poussière.

Bien qu'il soit possible de consacrer beaucoup de temps à sa recherche durant ce passage du scénario, le Gardien peut préférer retarder sa découverte jusqu'à ce que le procès soit terminé. Cet événement amène en effet nombres d'indices qui seront plus efficacement utilisés une fois le cauchemar juridique mené à son terme. Il vaudrait mieux qu'entretemps les investigateurs semblent manquer de chances en ce qui concerne Dutch. Voir *Le repaire de Dutch* dans la troisième partie.

Le procès

Le jour du procès arrive enfin. La défense est certainement prête ; elle peut demander un report, qui sera accepté ou non. Toutes les parties concernées se retrouvent au tribunal de Salem pour l'ouverture des débats à 10 h.

Deux méthodes sont proposées pour en déterminer l'issue. La première offre des occasions de jeux de rôle originaux, mais demande plus d'organisation et de préparation. L'autre est à base de dés et de tableaux.

Le procès en jeu de rôle

Il est nécessaire d'inviter une ou deux personnes, ignorant tout de l'aventure et représentant le jury, à assister aux débats. Les investigateurs incarnent la défense, et le Gardien l'accusation ainsi que la plupart des témoins. Les dés ne servent qu'à peine. La présence d'un parti neutre, figurant le juge Marsh, est aussi recommandée. En plus de soulager le Gardien, ce juge indépendant rend le procès plus équitable.

Autres événements

Pendant que les investigateurs suivent les premières pistes, d'autres événements se produisent en ville ou dans les environs. Ils concernent des personnes, des sites ou des indices nouveaux. Bien que le Gardien puisse les présenter autrement, il est préférable de respecter l'ordre de numérotation. L'Événement 1 devrait intervenir quelques jours après l'arrestation. L'Événement 2 devrait être rapidement suivi du 3.

D'autres peuvent être ajoutés à la discrétion du Gardien ; ceux qui suivent constituent les Aides de Jeu n° 6 à 10.

L'enquête sur les meurtres de l'asile se poursuit

Les malades en fuite ont été repris

Plusieurs inculpations sont attendues

ARKHAM — Le plus grand désordre règne encore au poste de police et au sanatorium. Depuis les meurtres insensés de tout le personnel de l'asile durant la nuit d'Halloween, les officiers de police de notre cité travaillent jour et nuit pour venir à bout de l'énorme tâche qui leur échoit. La prison d'Arkham est maintenant pleine après une audience préliminaire qui devrait être suivie de l'inculpation d'un grand nombre de personnes se déclarant toutes innocentes.

L'inspecteur-chef Luther Harden dirige les recherches à l'asile et essaye de remettre en ordre les archives de l'établissement afin d'identifier les gens concernés. Les dossiers mis à mal sont éparpillés dans l'ensemble du bâtiment saccagé et le travail n'a pas encore porté ses fruits. La police indique que certaines des personnes arrêtées hier ne sont pas en fait des pensionnaires de l'établissement. Leur rôle dans l'affaire est sérieusement étudié.

Le dossier dans les mains du procureur

Arthur Hinthorne III, procureur du Comté, s'est saisi du dossier et entend mener cette affaire rondement. Hinthorne n'était pas disponible pour répondre à nos questions mais des sources proches de son bureau indiquent que l'affaire est difficile. Le procès aura lieu en début d'année prochaine, une fois que l'accusation aura pu mener les expertises qui détermineront si les anciens patients de l'asile peuvent apparaître à la barre des témoins.

L'enquête passe à la charge du shérif

La police d'Arkham travaille en étroite collaboration avec J.T. Caulfield qui représente le shérif et, à ce titre, dirige désormais l'enquête. Le commissaire Nichols a indiqué que l'inspecteur-chef resterait directement impliqué dans l'affaire en cours.

Le médecin légiste Ephraïm Sprague poursuit ses examens des cadavres des victimes des meurtres. Un rapport préliminaire indiquerait que la plupart ont été poignardées avec un couteau de grande dimension, avec toutefois au moins une exception, le Dr. Harcourt, qui remplaçait le directeur absent et qui a été tué par balle.

Un coutelas a été découvert à la ferme Baxter où les patients évadés ont été rattrapés lors de la nuit d'Halloween. On ne sait pas encore si l'arme à feu a été trouvée dans le cadre de cette affaire.

par Roberta Henry

Aide de Jeu n° 6 — Événement 1

Le sanatorium d'Arkham brûle !

Les pièces à conviction de l'enquête sont en sécurité
L'incendie volontaire n'est pas exclu

L'incendie ne remet pas en cause la vente du bâtiment

ARKHAM — Le sanatorium, où ont eu lieu les horribles meurtres du mois dernier, était fermé depuis des semaines en conséquence de l'enquête en cours. Il a été ravagé par un incendie la nuit dernière dans des circonstances encore mystérieuses. Les pompiers ont répondu à l'alerte donnée à 12 h 17 et, à leur arrivée, ont constaté que les étages inférieurs étaient dévastés par les flammes. Leur chef Benijah Adams indique que ses hommes, ayant repéré une odeur de gaz à l'approche du bâtiment, craignaient une explosion qui aurait pu mettre en danger les maisons avoisinantes. C'est avec les plus grandes précautions que les huit pompiers de service ont maîtrisé l'incendie à l'aide des deux pompes de la brigade et le nouvel équipement chimique.

Dommages considérables

D'après B. Adams, l'incendie a démarré au sous-sol et a peut-être été provoqué par une importante émission de gaz, bien qu'à sa connaissance il n'y eût plus d'alimentation. “Les arrivées de gaz ont été coupées quand le bâtiment a été fermé. Je ne sais pas comment une fuite a pu se produire,” nous a-t-il dit. Cette ouverture mystérieuse d'une arrivée de gaz soigneusement fermée a provoqué des murmures sur un possible incendie criminel dans les milieux officiels d'Arkham.

Le rez-de-chaussée et le premier étage de l'établissement situé au 225 Derby Street, au nord de la ville, ont été ravagés par le feu et des sections entières du deuxième étage se sont effondrées sur la structure en flammes. L'immeuble ancien s'est encore plus écroulé sous la pression de l'eau envoyée massivement par les pompes et il n'en reste plus qu'un squelette branlant et fumant.

Incendie criminel ?

Plusieurs personnes auraient pu vouloir la disparition bâtiment, en particulier les inculpés qui attendent d'être jugés pour les meurtres insensés de la nuit d'Halloween. Chacun d'eux comptait des proches parmi les patients évadés, qui ont été depuis repris. Le procureur du Comté, Arthur Hinthorne, les a inculpés immédiatement et poursuit l'affaire activement. Hinthorne nous a assurés que les pièces à conviction sont en sécurité dans le coffre que le Comté leur a réservé à Salem. Le juge Harold T. Marsh de la Cour d'Assise du Comté d'Essex, qui présidera le procès, doit entendre l'opinion des experts sur la capacité mentale des témoins du procès pour meurtre, lequel va se tenir à Salem. Étant donné que tous les témoins potentiels étaient légalement irresponsables au moment des faits, la Cour procède lentement et prudemment.

Un représentant de l'Immobilière Gryphon, une société de Boston qui entend racheter le bâtiment de l'asile, a exprimé son inquiétude en recevant l'annonce de l'incendie, mais a rapidement expliqué que la société avait de toute façon prévu de raser l'établissement pour y construire du neuf. Malgré le développement inattendu que représente cet incendie, la Gryphon compte poursuivre les négociations.

Les colporteurs de ragots insinuent que la Gryphon pourrait aussi bénéficier de l'incendie, soit que ses dirigeants souhaitent voir le prix baisser ou qu'ils aient déjà souscrit une assurance sur le bâtiment. La rumeur suggère que des agents de la compagnie auraient pu mettre le feu pour ces raisons. Le représentant de la Gryphon a immédiatement dénié ces allégations.

La vieille bâtisse a été complètement murée par des planches au début de ce mois et les éventuelles preuves d'effraction et de sabotage auront disparu dans l'incendie.

Un peu de l'histoire de notre ville s'en va en fumée

Le sanatorium occupait une place particulière dans l'histoire de notre ville. L'ancien hôtel particulier était utilisé comme hôpital depuis le début du 19ème siècle.

C'était à l'origine la propriété des frères Pickering, Paul et Thomas Jr., tous deux capitaines marchands et négociants heureux. Les frères ont fait construire la maison ensemble et y vivaient avec leur famille, Paul dans l'aile ouest et Thomas à l'est. À la mort du deuxième frère, Paul, la bâtisse fut reconvertie en 1809 en maison de convalescence pour les combattants de la guerre d'Indépendance et d'autres conflits, un rôle qu'elle conserva jusqu'à la guerre de Sécession où elle devint un véritable hôpital en 1861. Nombre de combattants souffraient du stress des batailles et de traumatismes mentaux ; l'établissement devint un asile psychiatrique officieux peu de temps après. Le taux de guérison de cette époque n'est pas très reluisant ; les responsables de la fondation Pickering n'engagèrent le premier véritable médecin qu'en 1887. Sous la direction actuelle du Dr. Hardstrom, l'établissement a vu son prestige croître jusqu'aux meurtres d'octobre. Le Dr. Hardstrom a exprimé sa tristesse après l'incendie de la vieille maison, mais a indiqué qu'il comptait voir un nouvel asile rapidement construit.

Bien que le dernier des Pickering d'Arkham ait disparu en 1809, le testament de Paul établissait une fondation qui finance depuis le sanatorium. Les églises locales et la ville assurent le complément budgétaire.

par Willard Peck

Aide de Jeu n° 7 — Événement 2

Le verdict joué aux dés

L'utilisation des dés permet de mener ce procès d'une manière plus rapide, mais aussi plus arbitraire. Des points sont accordés pour chaque témoin et pièce à conviction présentés, et leur décompte est tenu. La méthode est précisée par la suite et une feuille de compte est fournie pour faciliter les calculs. Le Gardien devrait préparer à l'avance les apports de points particuliers à son aventure.

Le tribunal de Salem

Une armée d'auxiliaires de justice et de spectateurs assiste au procès. La description des plus importants suit.

Harold T. Marsh, un juge sévère

Le juge Marsh prévoit, pour cette affaire compliquée, migraines et confusion. Il ne manquera certainement pas d'occasions de justifier sa réputation d'homme revêche.

Arthur Hinthorne, procureur vertueux

Le procureur tient à faire condamner les criminels méprisables qui ont perpétré ces meurtres abominables. Il hait et craint l'occulte et croit que les accusés sont des sorciers.

Rusty, huissier

Rusty, plus de 1 m 80, a été blessé pendant la guerre mondiale et porte encore une plaque métallique dans son crâne.

Deuxième jour sans nouvelle d'Elijah, 7 ans

Les parents effondrés appellent à l'aide

ARKHAM — Mr. et Mrs. Philip Lavergne, 620 Pickman Street, Arkham, sont gagnés par la terreur alors que tous leurs efforts pour retrouver leur fils de sept ans, Elijah, disparu depuis deux jours, restent vains. L'inspecteur Mickey Harrigan de la police d'Arkham n'a soulevé aucune piste dans cette affaire déchirante, après avoir pourtant interrogé des dizaines d'amis et camarades de classe du garçon.

Aucune trace sur le terrain de jeu

Le petit Elijah Lavergne a été vu pour la dernière fois par sa mère, Judy Lavergne, dimanche vers 16 h. Celle-ci préparait le repas du soir quand son fils lui demanda la permission de retrouver ses amis sur le terrain de jeu de l'école Daniel Shay. "Il va souvent jouer là-bas", nous a-t-elle expliqué, en pleurs ; elle ne s'est donc pas inquiétée de ne pas le voir rentrer pour dîner. "Je n'ai même jamais pensé à le lui interdire ; j'étais si contente qu'il s'amuse."

Les camarades de l'enfant ne l'ont cependant pas vu arriver au terrain de jeu et ont conclu qu'il n'avait pas eu la permission de venir jouer. L'inspecteur Harrigan a interrogé six de ses amis, tous âgés entre sept et dix ans, sur ses habitudes et espère que la police pourra reconstituer son trajet. Une fouille poussée du terrain de jeu de l'école n'a pas permis de trouver trace d'Elijah Lavergne. L'inspecteur Harrigan espérait apprendre par les camarades du garçon l'existence de quelque cachette secrète ou autres, mais ses questions sont restées sans réponse.

par Roberta Henry

Aide de Jeu n° 8 — Événement 3

Un homme étrange hante le quartier des entrepôts

ARKHAM — Nous apprenons de plusieurs sources indépendantes qu'un homme étrange rôde dans le quartier des entrepôts depuis quelques semaines. La police conseille à nos concitoyens qui doivent se rendre dans le voisinage de faire preuve de prudence.

Mr. Sean Wakefield, un laitier, a vu une étrange silhouette se glisser dans une allée sur Parsonage Street, alors qu'il rejoignait son parcours de Rivertown. Les policiers Carl Swithins et Jerry Huebelmanns ont aussi observé cet homme bizarre alors qu'ils faisaient leur ronde au croisement de Peabody et Main Street. Ils se sont lancés à sa poursuite, mais il a disparu. Un clochard des environs prétend l'avoir vu à plusieurs reprises.

par Willard Peck

Aide de Jeu n° 9 — Événement 4

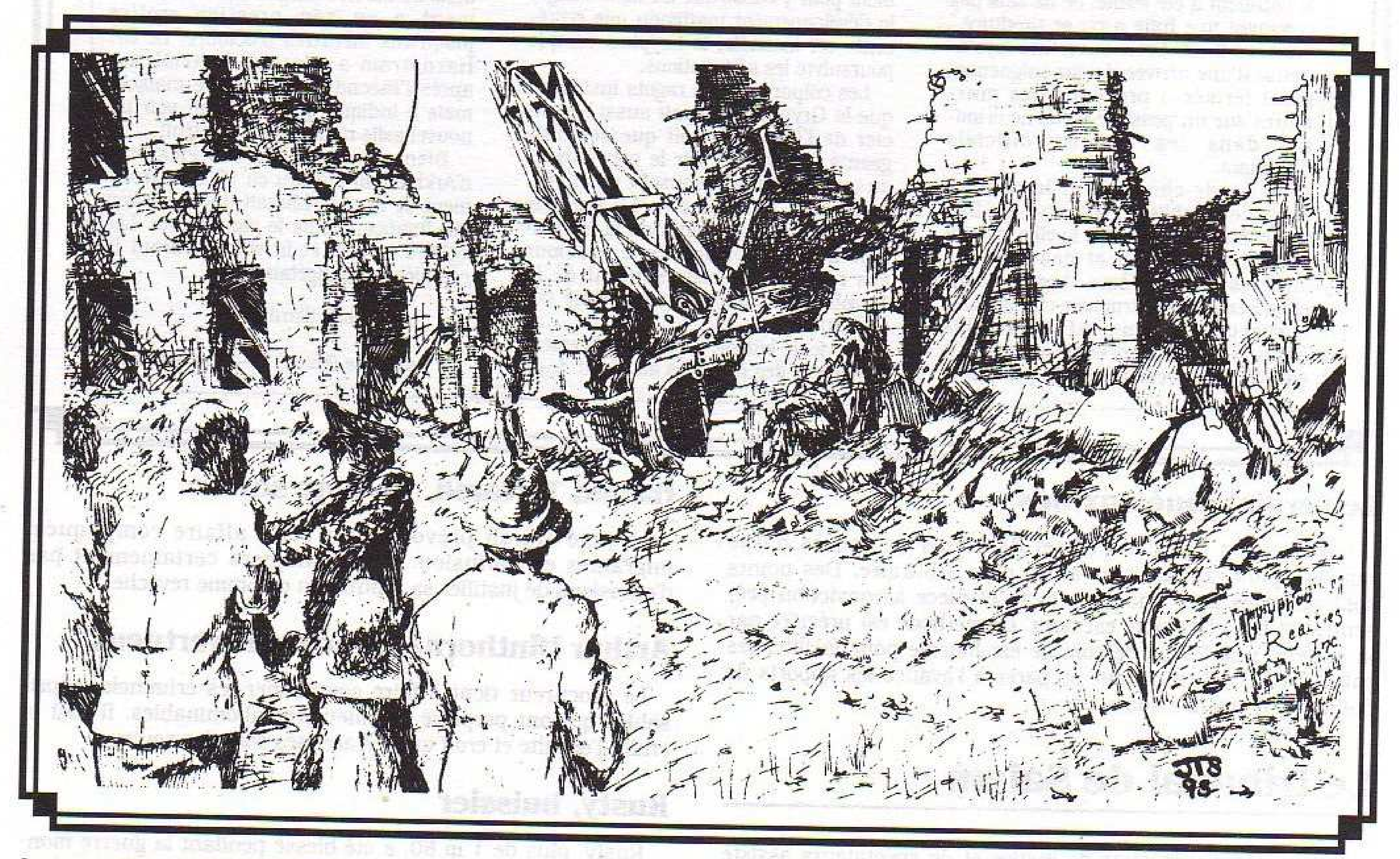
Bien que d'une nature très douce, il prend son travail très au sérieux.

Joshua Freeborn, greffier

Freeborn est un modèle d'efficacité puritaine ; il fait prêter serment aux témoins et s'occupe des documents du juge Marsh.

Millie Draper, sténotypiste

Millie est assise derrière sa petite machine sténo noire et enregistre soigneusement chaque mot. Elle est malheureusement un peu sourde.



Les ruines du sanatorium d'Arkham

L'Homme en Noir

Parmi les spectateurs, on peut remarquer des journalistes de Boston ou même de New York, des artistes dessinateurs et les familles des victimes. Un jet réussi de Trouver Objet Caché attire l'attention sur un individu bien particulier : un homme d'allure saisissante, étrangement attirant, assez pâle et habillé de vêtements noirs curieusement démodés. Sa chevelure à la longueur inhabituelle est retenue par un catogan. Il fixe les accusés d'un regard pénétrant et troublant.

En fait, ce n'est pas un homme mais un démon déguisé que Wrona Bors a envoyé pour espionner les investigateurs. Très calme, assis près du fond de la galerie, il ne bouge et ne parle à personne, se contentant d'observer d'un œil indifférent. Si quelqu'un s'adresse à lui, il ne répond pas. Si on le suit à la sortie du tribunal, il disparaît derrière un coin de rue. (Pour plus d'informations et les caractéristiques de l'Homme en Noir, voir *Les Chasseurs* dans la troisième partie.)

Procédure

La première étape consiste à sélectionner le jury. Le juge interroge brièvement les jurés potentiels ; il s'intéresse essentiellement à leur capacité à être justes et impartiaux. Cet examen est appelé *"voir dire"*. La défense et l'accusation sont alors autorisées à questionner ce jury potentiel. Les avocats essayent naturellement d'éliminer ceux qui montrent des préjugés défavorables à leurs clients. Ils ont droit à trois "récusations péremptoires" par lesquelles ils refusent un juré sans donner de raisons. Une fois celles-ci épuisées, l'avocat doit convaincre le juge des motifs qui lui font refuser quelqu'un. Le jury est composé de douze personnes et deux remplaçants sont également choisis.

L'accusation

Une fois le jury constitué, le procès peut alors commencer. L'accusation présente ses remarques introductives et explique suivant quelles logiques et preuves, elle va démontrer la culpabilité des accusés. La défense, si elle le souhaite, peut ensuite faire de même, mais évidemment en faveur des accusés. L'accusation présente ses pièces à conviction et ses témoins qu'elle questionne en "interrogatoire direct". La défense peut alors les "contre-interroger" si elle le désire et essayer de démonter leurs déclarations. Le Ministère Public peut alors réinterroger les témoins, mais ses questions ne doivent porter que sur les déclarations faites lors du contre-interrogatoire. De même, la défense pourra re-contre-interroger. L'accusation ne peut pas appeler les accusés à la barre ; la loi ne les oblige pas à témoigner.

Une fois que son adversaire a présenté ses éléments de preuve, la défense demande *pro forma* une ordonnance de non-lieu. Aussi forts que soient les arguments du Ministère Public, cette demande est toujours faite. Ce dernier peut répondre à la

Les journalistes

Roberta Henry et Willard Peck peuvent, si le Gardien le décide, en connaître plus sur l'affaire que le contenu des articles publiés dans l'*Arkham Advertiser* ou dans la *Gazette*. Le Gardien doit aussi décider, ou déterminer avec un jet de dés, s'ils souhaitent aider les investigateurs. Comme journalistes, ils ont intérêt à réserver à leurs lecteurs les nouvelles sensationnelles, mais ils seront peut-être tentés par une interview des prétendus bouchers de la nuit d'Halloween.

WILLARD PECK, journaliste de la Gazette

FOR 11	CON 12	TAI 13	INT 14	POU 13
DEX 11	APP 14	EDU 14	SAN 60	PV 13

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Tête 40 %, 1D4.

Compétences : Anglais 75 %, Baratin 15 %, Bibliothèque 45 %, Conduire Automobile 45 %, Crédit 65 %, Discussion 55 %, Marchandage 65 %, Pêche à la Mouche 40 %, Persuasion 65 %, Photographie 15 %, Porter du Tweed 47 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

ROBERTA HENRY, journaliste de l'Advertiser

FOR 10	CON 14	TAI 10	INT 16	POU 15
DEX 15	APP 15	EDU 13	SAN 61	PV 12

Armes : Chances de base.

Compétences : Baratin 60 %, Bibliothèque 35 %, Charmer les Vieilles Dames 75 %, Conduire Automobile 60 %, Crédit 25 %, Écouter 40 %, Esquiver 45 %, Flirter 70 %, Grimper 55 %, Marchandage 35 %, Persuasion 60 %, Photographie 15 %, Psychologie 25 %, S'Habiller en Fonction des Circonstances 55 %, Taper à la Machine 25 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Un mort et trois blessés dans un accident de grue

Nouvelle tragédie au sanatorium d'Arkham
La démolition est reportée

ARKHAM — Ce matin, à 9 h 20, un accident malheureux s'est produit au 225 Derby Street ; un employé du bâtiment y a trouvé la mort et trois autres ont été sérieusement blessés. Les noms des ouvriers n'ont pas été communiqués et les responsables de la compagnie de l'Abeille Heureuse ont ouvert une enquête pour comprendre les causes de la tragédie.

Ils étaient apparemment en train d'arracher les fondations du bâtiment, l'ancien sanatorium, dernière étape de la démolition. L'imposante machine était utilisée pour déblayer et charger sur un camion les débris, pendant que les manœuvres brisaient le sous-sol de pierre avec des pics et des masses. Pour une raison inconnue, la grue est restée accrochée à quelque chose. D'après le témoignage de son conducteur, qui ne souffre que d'une simple fracture de l'omoplate, "elle s'est bloquée sans que je puisse comprendre pourquoi et puis elle s'est juste décoincée."

La charge de la grue, en se libérant brusquement, est allée frapper un ouvrier qui travaillait à proximité, le tuant sur le coup. En plus du conducteur, deux autres employés du bâtiment ont été blessés par les projections de débris tout autour de la benne.

Un représentant de l'Immobilière Gryphon, la société de Boston qui a acheté la propriété à la fondation Pickering le mois dernier, a indiqué que la démolition ne reprendrait pas tant que l'enquête sur l'accident ne serait pas terminée. Le sanatorium aurait dû être complètement détruit avant la fin de la semaine.

— par Roberta Henry

Aide de Jeu n° 10 — Événement 5

défense et le juge décide ensuite de la validité de l'argumentation que cette dernière présente. Habituellement, la décision du juge est favorable à l'accusation.

La défense

De par la loi, les accusés sont présumés innocents jusqu'à ce que leur culpabilité soit établie et ils ne sont donc pas tenus de présenter une argumentation. Si la défense a choisi de le faire, elle présente maintenant ses pièces à conviction et ses témoins. L'accusation peut contre-interroger et re-contre-interroger en cas de réinterrogatoire. La défense peut appeler les accusés à la barre, à son choix.

Recevabilité et objections

Un avocat peut faire objection chaque fois qu'il croit qu'un témoignage ou une pièce à conviction n'est pas "recevable". C'est le rôle du juge d'accorder ou de refuser à l'avocat sa demande d'irrecevabilité. Les règles de procédure qui définissent la recevabilité sont complexes, mais basées sur le bon sens.

- Les preuves doivent être *pertinentes* et *matérielles*. Est *pertinent* ce qui prouve ou réfute le point débattu, qui y est directement lié. La preuve *matérielle* est une preuve *pertinente* d'un fait directement lié à l'affaire jugée.
- La preuve doit être *capable* : sûre et basée sur une connaissance directe ou une démonstration objective. Les règles de procédure dictent que la justice doit toujours rechercher les preuves les plus sûres et les plus *capables*. Par ce principe, le ouïe-dire, information de seconde main, n'est généralement pas recevable. Une personne peut témoigner, par exemple, que le Dr. Harcourt l'a appelée au téléphone et ce fait, pris isolément, est recevable. Mais tout ce que le Dr. Harcourt peut lui avoir dit au téléphone n'est que ouïe-dire.
- Dans une Cour fédérale, les preuves doivent respecter la "règle d'exclusion" établie par l'affaire Weeks en 1914. Cette règle interdit l'usage de toutes preuves obtenues au mépris des droits constitutionnels des accusés. Toute preuve découverte dans le cadre d'une fouille ou d'une arrestation illégale, n'est pas recevable. Malheureusement, cette jurisprudence ne s'applique qu'aux affaires fédérales et ne concernera la Cour d'Assise du Comté d'Essex qu'en 1961.

Réquisitoire et plaidoirie

Chaque partie peut maintenant conclure. À ce stade, aucune preuve nouvelle ne peut être invoquée et aucune objection faite. L'accusation commence, suivie de la défense à laquelle elle peut répondre si elle le souhaite.

Le verdict

Le juge rappelle la loi aux jurés et s'assure qu'ils comprennent exactement leur devoir, puis le jury commence ses délibérations en privé.

L'obtention du verdict peut prendre quelques minutes comme plusieurs jours, temps pendant lequel le jury reste enfermé. Les jurés doivent être unanimes ou déclarer ne pas pouvoir s'entendre sur une décision, ce qui appelle un nouveau procès. Si un verdict de culpabilité est rendu, c'est au juge de déterminer la sentence. Dans cette affaire où plusieurs accusés sont jugés en même temps, le jury peut décider d'en déclarer certains coupables et d'autres non coupables.

Le jury ne doit pas tenir comptes des preuves déclarées irrecevables par le juge. Il a le droit d'examiner les pièces à conviction et de poser des questions au juge. Elles lui sont soumises par écrit par l'intermédiaire de l'huissier et il y répond par la même voie. Après détermination du verdict, le chef du jury doit l'écrire pour qu'il soit remis au juge par l'huissier, puis il devra le lire aux accusés.

Les personnages reconnus coupables perdent 1D4 points de SAN. Les autres récupèrent 1D6 points de SAN moins 1 point pour chacun de leurs amis déclarés coupables.

La sentence

Les accusés déclarés non coupables sont libres de s'en aller. Les autres sont remis en prison pour y attendre la sentence rendue par le juge Marsh une semaine plus tard. Ce dernier doit encore faire un choix, celui d'appliquer ou non une peine de mort ; étant donné la nature abominable des meurtres, elle

Capacité mentale

La durée du délai avant le procès provient en partie de la nécessité d'établir si les témoins sont mentalement "capables" de témoigner. Il est regrettable que tous les spectateurs potentiels des meurtres aient été légalement irresponsables au moment des faits. Le Gardien peut se servir des audiences de capacité mentale pour rappeler aux joueurs que le temps passe et maintenir dans leur esprit l'importance du procès à venir. Il doit décider s'il est utile de consacrer du temps de jeu à ces audiences mais, quoiqu'il arrive, une liste des témoins capables doit être établie et remise aux avocats des accusés.

Si le Gardien met en scènes ces audiences, il dispose de deux procédures possibles. Le juge Marsh conduit lui-même l'examen des témoins de capacité contestable. Il les questionne et décide s'ils sont sains et capables. Ou il ordonne qu'un psychiatre ou autre médecin soit appointé par la Cour pour les examiner et lui remettre son rapport. Le Gardien est libre d'utiliser l'une ou l'autre approche, voire les deux. Quelques psychiatres locaux sont présentés ici.

DR. ERIC HARDSTROM

Directeur du sanatorium maintenant disparu. Profondément bouleversé par les meurtres, il lui est pénible de conduire les examens. Mais il connaît tous les anciens patients personnellement, ainsi que leur histoire, ce qui en fait l'homme le plus qualifié pour donner son opinion.

Compétences : Crédit 45 %, Persuasion 51 %, Psychanalyse 70 %, Trouver Objet Caché 35 %.

DR. PARKER LARKIN

Il dirige l'Institut Larkin d'Arkham, un petit hôpital psychiatrique privé et très efficace. Larkin est un excellent spécialiste qui a recueilli une certaine connaissance du Mythe par un de ses anciens patients. Il peut être utilisé par le procureur Hinthorne pour questionner certains des témoins et accusés afin de déterminer leur santé mentale. Ces entretiens sont indépendants des audiences de capacités mentales menées par le juge Marsh.

Compétences : Mythe de Cthulhu 15 %, Psychanalyse 82 %.

DR. HEINRICH T. MUELHIG

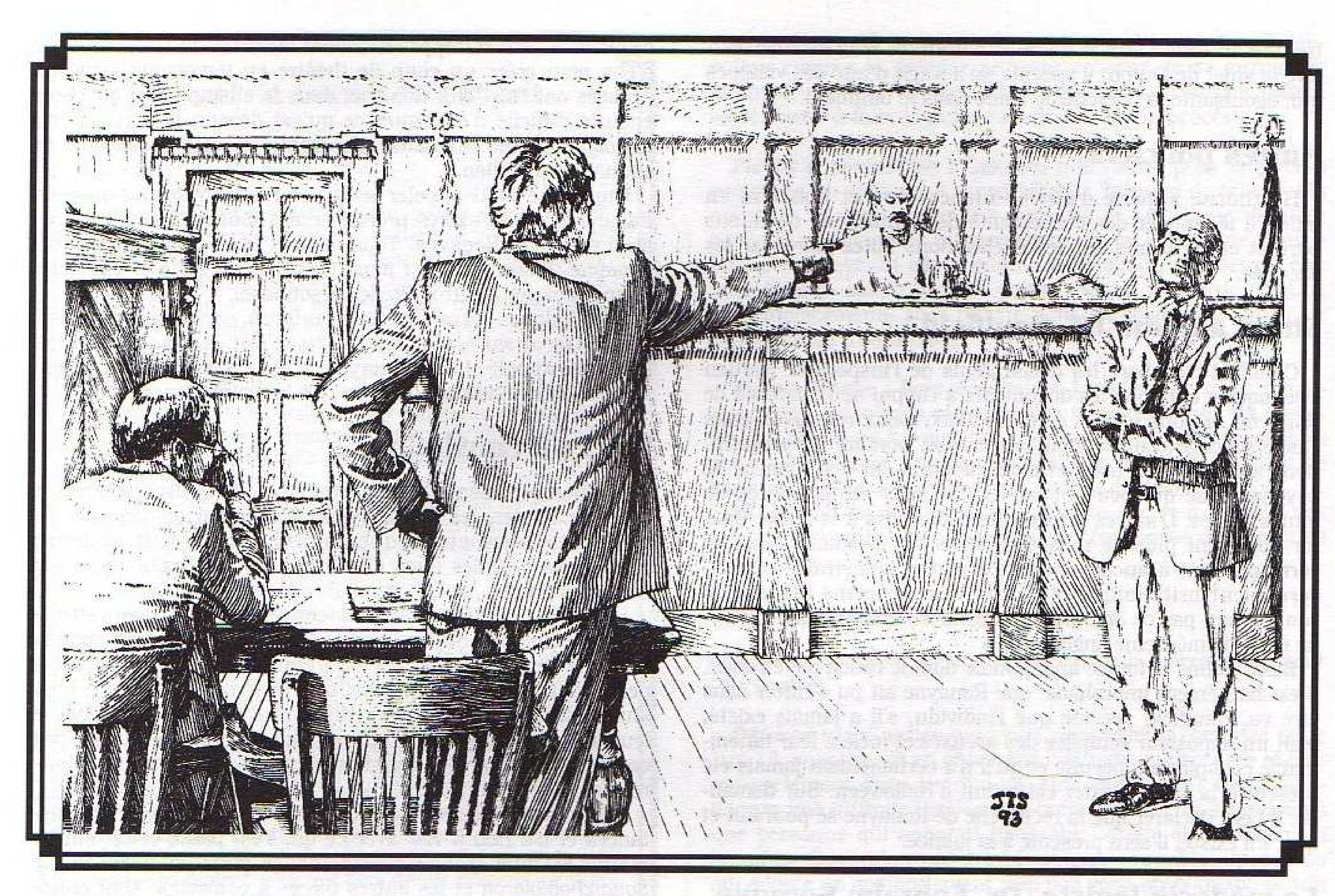
Ce psychanalyste possède son propre cabinet. Comme il est Allemand, avec les souvenirs récents de la guerre mondiale, sa crédibilité à la barre risque d'être mise en doute.

Compétences : Allemand 85 %, Crédit 20 %, Proner les Vertus de Wagner 90 %, Psychanalyse 70 %.

DR. ALLEN TURNER

Un médecin en semi-retraite dont la marotte officielle est la psychanalyse. Il n'est pas particulièrement compétent.

Compétences : Médecine 70 %, Premiers Soins 80 %, Psychanalyse 35 %.



Le procès commence

a toutes les chances d'être retenue. Sinon les coupables sont condamnés à la prison à perpétuité.

S'entendre condamné à la prison à vie ne coûte pas de points de Santé Mentale, puisqu'il s'agit désormais de la meilleure nouvelle possible. L'annonce de la peine capitale se traduit par une perte automatique de 1D6 points.

Après la sentence, les prisonniers sont transférés de la prison du Comté au pénitencier d'État du Massachusetts où ils purgeront leur peine.

Le dossier de l'accusation

Hinthorne soutient que les accusés sont tous des pratiquants des arts occultes ; dans le but de rendre leur raison à certains des patients du sanatorium, le soir d'Halloween aux environs de 8 h 30 — 9 h, ils se sont livrés à un sacrifice humain rituel dont ils ont trouvé la description dans un livre, le *Synarchobiblaron*. C'est dans le cadre de ce rituel que les malheureux retrouvés au sous-sol ont été tués. Une victime a été sacrifiée pour chaque personne que les accusés désiraient soigner. (C'est pourquoi le nombre des victimes, Harcourt non compté, doit correspondre à celui des parents internés.)

Harcourt a été enfermé dans une camisole de force, puis tué par balle parce qu'il essayait d'empêcher l'accomplissement du rituel. John Ronayne est un imposteur et partie prenante à l'atroce conspiration ; les quelques fichiers le mentionnant ont été laissés par les accusés. "Dutch", s'il a jamais existé, n'est qu'une des infortunées victimes qui à réussi à se traîner dans la maison avant de mourir au sous-sol.

Après l'accomplissement de leur rituel abominable, les accusés font monter les pensionnaires, les seuls témoins des crimes, dans le bus et confient le volant à l'un d'eux (un des êtres chers des investigateurs) avec pour instruction de sortir de la ville par le nord pendant qu'eux-mêmes partent à la recherche des retardataires. Esmeralda Hobbs a entendu les hurlements du dernier patient enlevé à l'asile, Clive, et a vu les accusés s'enfuir dans leur(s) propre(s) automobile(s). L'homme qui se faisait appeler Ronayne, ayant désormais accompli sa tâche, s'en va de son côté, sans doute en emportant le revolver manquant. Les prévenus suivent le bus qui quitte la ville par le nord avec l'intention, certainement, d'éliminer des témoins sans défense mais le conducteur perd le contrôle du véhicule devant la ferme Baxter. Les accusés rangent leur(s) voiture(s) derrière le véhicule et essayent de rassembler leurs parents et les autres patients quand ils sont appréhendés par la police.

Il est important de souligner que si Hinthorne prétend que les prévenus sont des pratiquants des arts occultes, lui-même ne croit pas aux réalités occultes. Mais il soutient que les croyances d'autres personnes en cette matière peuvent les conduire à commettre des crimes innommables. De cette manière, Hinthorne peut ridiculiser la foi dans l'occulte tout en l'utilisant quand même contre les accusés.

Examen des preuves

Hinthorne appelle à la barre un certain nombre de témoins. Le Gardien est libre d'allonger cette liste avec d'autres personnes, ou des pièces à conviction, qui découlent des circonstances particulières de son aventure. De même, des modifications peuvent devoir être apportées aux témoignages. Il ne faut pas hésiter à modifier la théorie de l'accusation si les détails de la partie le nécessitent.

Les témoins suivants sont présentés dans l'ordre où Hinthorne compte les appeler à la barre. Il présente les pièces à conviction, armes, livres, etc., au fur et à mesure de leur mention dans les divers témoignages.

Inspecteur Luther Harden

Harden résume son rôle dans l'affaire, atteste de la découverte des cadavres au sanatorium et décrit l'arrestation des accusés à la ferme Baxter. Il indique (peut-être) qu'ils étaient en possession d'une grosse machette et de divers livres sur l'occultisme, y compris celui titré *Le Synarchobiblaron*. Il précise qu'aucune trace d'un homme appelé Ronayne n'a été

trouvée au ranch Baxter ou au sanatorium. Si la défense soulève le sujet de Dutch, il spécule qu'il s'agit d'une des victimes qui, agonisante, a cherché de l'aide dans le bâtiment.

Autres policiers

Hinthorne appelle d'autres inspecteurs et policiers en tenue à témoigner des événements de la nuit. Ses questions portent entre autres sur les déclarations faites alors par les accusés.

Shérif adjoint J.T. Caulfield

Caulfield corrobore les déclarations de l'inspecteur Harden et témoigne que tous les documents à l'appui de l'existence de Ronayne se sont révélés être des faux. Ceux retrouvés dans l'asile saccagé comprennent un certain nombre de prescriptions signées de sa main et deux rapports sur des séances de psychanalyse qui peuvent facilement avoir été fabriqués de toutes pièces. D'autres documents découverts à la ferme Baxter apportent plus de renseignements sur l'homme, mais ne correspondent à aucun enregistrement administratif. Le gouvernement britannique et l'ordre des médecins anglais ne connaissent pas de John Ronayne. Il n'a été inscrit dans aucune école de médecine anglaise.

Étant donné la fouille approfondie dont le ranch a été l'objet, il est hautement improbable que Ronayne ait pu s'enfuir sans être vu. Caulfield spécule que l'individu, s'il a jamais existé, était un imposteur complice des accusés et mêlé à leur innommable conspiration occulte et qu'il n'a certainement jamais été présent à la ferme Baxter cette nuit d'Halloween. Sur demande, il peut déclarer que la recherche de Ronayne se poursuit et que, s'il existe, il sera présenté à la justice.

Le médecin légiste, Dr. Ephraïm Sprague

Sprague témoigne de l'horrible état dans lequel les victimes ont été retrouvées : poignardées à plusieurs reprises, mains et pieds manquants, os brisés et d'horribles morsures humaines sur toutes les parties des cadavres. Il précise que le Dr. Harcourt a reçu une balle de calibre 22 dans la poitrine et qu'il s'est vidé de son sang. Il établit de manière concluante que la machette trouvée au ranch des Baxter a été utilisée pour les meurtres commis au sous-sol de l'asile. Il estime l'heure des décès entre 20 h 30 et 21 h 30. Les morsures sur les cadavres ont été faites par plusieurs dentures différentes dont aucune n'a été positivement identifiée. (Sprague a procédé à un enregistrement très complet des morsures qui comprend des photographies.)

Esmeralda Hobbs

Mrs. Hobbs, veuve, 60 ans, habitant au 217 Derby Street avec une demi-douzaine de chats, témoigne qu'elle a entendu hurler la nuit d'Halloween vers 21 h 30. Elle a regardé par sa fenêtre juste au moment où les accusés sortaient de l'asile en courant. Elle est prête à les reconnaître devant la Cour.

Dr. Parker Larkin

Larkin a été engagé comme expert par l'accusation et témoigne de la santé mentale des témoins et des accusés. Il dit que la plupart des anciens patients de l'asile semblent souffrir d'amnésie en ce qui concerne les événements de la nuit d'Halloween, mais que beaucoup d'entre eux paraissent au moins partiellement guéris des troubles pour lesquels ils avaient été internés.

Si les accusés prétextent la folie temporaire comme défense, Hinthorne profite du témoignage de Larkin pour les descendre en flamme. Le docteur commente soigneusement les termes de "folie" et "folie temporaire".

Les autres témoins

Hinthorne peut aussi appeler Clive, Phelyschia Moon, Bruce Ward, Franklin "Mère" Aldenbark ou d'autres patients à la barre. Tous souffrent d'amnésie partielle et leurs souvenirs, ou ce qu'ils croient se rappeler, restent au choix du Gardien. L'un d'eux peut créer un coup de théâtre en témoignant que les accusés ont tué John Ronayne dans le champ, bien qu'il soit ensuite difficile d'expliquer ce qu'est devenu le corps. Leur témoignage peut être aussi favorable ou défavorable que le souhaite le Gardien.

Hinthorne peut appeler le Dr. Hardstrom, le pharmacien Edgar Firth ou d'autres professionnels indépendants à témoigner sur John Ronayne. Tous dénient avoir jamais rencontré l'homme (Edgar Firth est important pour la suite et c'est une bonne occasion d'introduire le personnage).

Les quelques membres survivants du personnel viendront peut-être aussi témoigner qu'ils n'ont jamais rencontré l'homme appelé John Ronayne. Cela inclut, entre autres, Gerald Reid qui assurait à mi-temps la maintenance.

Pièces à conviction

Hinthorne présente la machette et les deux livres trouvés à la ferme Baxter, les déclarations signées par les accusés au poste de police et les documents qui identifient leurs empreintes digitales dans divers endroits de l'asile, voire sur l'arme du crime.

La pièce à conviction la plus convaincante est peut être le *Synarchobiblaron.* Si Hinthorne choisit de la conserver pour la fin de sa démonstration, il s'assure un final dramatique qui va peser lourdement sur les accusés. Le livre appartenait, bien sûr, à John Ronayne, mais Hinthorne soutient que c'est le leur. Il le lit et cite la page qui contient le sort *Danse de l'Esprit* en essayant de provoquer chez les jurés un sentiment d'horreur et de mépris.

L'existence de ce sortilège est un pur concours de circonstances et n'a rien à voir avec ce qui s'est passé cette nuit-là, mais c'est une fâcheuse coïncidence pour les accusés. Le *Synarchobiblaron* et les autres pièces à conviction sont enfermées dans le coffre prévu à cet effet au tribunal de Salem.

Jouer le procès aux dés

Si le Gardien préfère ne pas mettre en scène le procès, il peut, en utilisant une combinaison de jets de dés, attribution de points, caractéristiques des personnages et calculs simples, arriver à un verdict final. Certaines des formules sont un peu compliquées mais conduisent à un résultat juste et réaliste.

Paramètres du procès

Plusieurs paramètres entrent en ligne de compte : les compétences Tribunal, la qualité des preuves, le comportement des accusés, les préjugés du jury et, tout simplement, la chance. Ces différents paramètres sont traités ci-après dans l'ordre où ils interviennent, accompagnés de la manière de les calculer.

La compétence Tribunal

C'est une mesure de l'intelligence de l'avocat et de ses facilités de communication. La compétence Tribunal des avocats proposés dans ce scénario a déjà été déterminée. Pour ceux créés par les joueurs ou le Gardien, une formule donnée à cet effet permet de déterminer leur propre compétence Tribunal.

Qualité des preuves

La détermination de la qualité des preuves oblige un Gardien fâché avec les mathématiques à décider d'un score équitable

Rituel de Danse de l'Esprit

(tel qu'il est lu par Hinthorne dans le *Synarchobiblaron*)

Ce rituel rend la raison à celui qui est devenu fou. Il demande la participation du dément, le sacrifice d'un humain sain d'esprit qui a volontairement entrepris d'aider celui-ci à retrouver la raison, et d'assistants.

Ceux-ci préparent un lieu cérémoniel en nettoyant une aire circulaire dédiée à l'ordre et à la raison. Cet endroit d'au moins 2 m 50 de diamètre doit être complètement libre de tout objet ou débris et parfaitement propre. La victime du sacrifice, vêtue tout en blanc et munie d'un grand couteau sacrificiel, s'allonge au centre du cercle. Dès qu'elle est en place, personne ne doit franchir la circonférence. Elle ferme ensuite les yeux et chante très doucement le Psaume de Kush.

Pendant ce temps, les assistants entonnent les vers d'Al Gh'ethi Ras et laissent le volume de leurs chants croître lentement jusqu'au rugissement et leur excitation atteindre son apogée.

Pendant qu'ils psalmodient, le dément accomplit la danse de la folie. Au fur et à mesure que le chant s'intensifie, il se laisse aller à une danse de plus en plus sauvage. Le fou laisse le chant révéler toute sa démence alors qu'il tourne et saute frénétiquement dans la pièce. À aucun moment le malade mental ou les officiants ne doivent déranger l'espace de paix du cercle d'ordre ni bousculer le futur sacrifié jusqu'à ce que le chant et la danse de la folie soient à leur zénith. Quand son délire est à son comble, les assistants repoussent le dément dans le cercle d'ordre et tuent la victime avec le couteau sacrificiel. Le fou se baigne dans son sang, absorbe son pouvoir spirituel et laisse son aliénation le quitter. Comme la victime meurt, la raison est rendue au dément. Pour une plus grande efficacité, ou si la folie à soigner est particulièrement grave, il est bon que le malade mange une bouchée de la victime, de préférence le cerveau.

mais arbitraire, ou à recourir à un jet de 3D6. Il a autrement deux types de preuves à considérer : les témoignages et les pièces à conviction.

Témoignage : La valeur de l'efficacité d'un témoignage se calcule de la manière suivante : faire la moyenne de Crédit et Persuasion et noter le résultat dans "Trac %". Diviser ce nombre par 6 et arrondir au nombre entier le plus proche, pour obtenir la Base à inscrire dans la première colonne de la feuille de compte. Ajouter des bonus à cette base comme suit : témoin oculaire du crime +3, expert officiel +2, témoin de réputation +1, les autres bonus sont à la discrétion du Gardien. Ajouter un bonus de +2 ou plus si le témoin rapporte quelque chose de sensationnel (les bonus sont à inscrire dans la deuxième colonne de la feuille). Si un accusé est à la barre, son témoignage bénéficie automatiquement du bonus de +2 des experts.

On prend ensuite en compte la nervosité qui saisit les témoins appelés à la barre. Pour lutter contre le trac, le personnage non-joueur doit obtenir un résultat inférieur à son Trac % sur un D100. Un échec indique que le témoignage subit une pénalité inscrite dans la quatrième colonne. Les pénalités tiennent compte du POU qui peut contrebalancer le trac : POU 3-5, -4 ; POU 6-8, -3 ; POU 9-11, -2 ; POU 12-14, -1 ; POU 15+, pas de pénalité. Le contre-interrogatoire produit aussi une pénalité, égale à la différence entre la compétence Tribunal du contre-interrogateur et la moyenne de la compétence Tribunal de l'interrogateur et de la valeur du témoignage. La pénalité issue du contre-interrogatoire s'inscrit dans la cinquième colonne ; elle n'est pas prise en compte pour les témoignages de valeur supérieure à la compétence Tribunal de celui qui contre-interroge.

Le Gardien qui met en scène le procès sans disposer de jury doit calculer la valeur de chaque témoignage quand le témoin quitte la barre, et remplir les cases appropriées dans la feuille de compte. De cette manière, lui et les accusés se rendent aisément compte de la tournure que prend le procès ; l'accusation comme la défense peuvent essayer de se surpasser quand leur cause est en train de perdre. Le Gardien évitera ainsi d'avoir à faire tous les calculs à la fin du procès.

Pièces à conviction : Calculez une valeur pour la pièce à conviction en ajoutant à la compétence Tribunal de celui qui la présente un bonus compris entre -4 et +4. D'une manière générale, plus la pièce est sensationnelle ou choquante, plus le bonus est élevé. Si elle semble n'avoir aucun rapport ou être sans intérêt, soustraire des points. Sur la feuille de compte, des emplacements sont prévus pour enregistrer la valeur de chaque pièce à conviction.

Valeur finale : Pour déterminer la valeur de toute l'argumentation, calculez la moyenne des valeurs de tous les témoignages et pièces à conviction. Seules les preuves présentées par la partie civile interviennent dans le calcul de la valeur de l'accusation et celles des avocats pour la défense.

Là encore, la tenue des comptes au fur et à mesure des interventions augmente l'excitation et économise du travail en fin de procès.

Comportement des accusés

Deux valeurs sont à calculer : une pour la défense, une pour l'accusation.

Défense : Le Gardien peut fixer cette valeur, comprise entre 1 et 18, simplement en observant l'attitude des accusés et leur comportement dans le tribunal. Une valeur de 1 vient sanctionner une attitude insolente et prétentieuse ; 18 s'applique à une personne qui apparaît honorable, droite et extrêmement honnête. Quelqu'un qui semble retors, coupable, apeuré ou qui adopte un comportement trop poli voire obséquieux, se voit attribuer une valeur inférieure. Celui qui murmure trop souvent à son avocat devrait être pénalisé. Pleurer en silence dans le box des accusés apporte un bonus ou un malus, suivant la sincérité apparente.

Sinon, une valeur de comportement peut être fixée en calculant la moyenne de l'APP, du POU et du Crédit divisé par 6 de l'accusé. Le résultat est arrondi au plus proche.

Accusation : La valeur du comportement de l'accusation est la différence entre 18 et la valeur du comportement de la défense.

Calcul des efficacités préliminaires

Des emplacements sont prévus en bas de la feuille de compte pour les calculs suivants. Pour chaque accusé, déterminez la moyenne des valeurs du comportement, de l'argumentation et de la compétence Tribunal d'Hinthorne (15). Le résultat arrondi est l'efficacité préliminaire de l'accusation.

Le même calcul doit être fait pour la défense : l'efficacité préliminaire de la défense de l'accusé est égale à la moyenne des valeurs du comportement de l'accusé, de l'argumentation présentée par la défense et de la compétence Tribunal de son avocat.

Pour exemple, le cas d'Harvey Walters : comportement de l'accusation, 9 ; compétence Tribunal d'Hinthorne, 15 ; argumentation de l'accusation, 11 ; ce qui donne une efficacité préliminaire de 12 à l'accusation.

Comportement de l'accusé, 9 ; compétence Tribunal de son avocat, 14 ; argumentation de la défense, 15 ; ce qui donne une efficacité préliminaire pour sa défense de 13.

Les préjugés du jury

Il s'agit simplement d'un bonus qui s'ajoute aux efficacités préliminaires. Bien que le jury soit essentiellement impartial, certains jurés peuvent être prédisposés dans un sens ou dans l'autre.

Un bonus éventuel est déterminé pour chacun d'eux par un jet de pourcentage :

01-85 : Le juré est impartial ; pas de bonus.

TABLEAU DE PROCÈS

Certaines valeurs ont déjà été inscrites, mais le Gardien peut en ajouter beaucoup d'autres avant le début du procès. Remplir les cases vides au fur et à mesure de son déroulement permet d'obtenir une plus grande fluidité du jeu.

COMPÉTENCES TRIBUNAL DES AVOCATS

Stoutnoggin 15
Cassidy 12

Saltonstall 15 — Avocat d'Investigateur ....
Chambers 15 — Avocat d'Investigateur ....
White 11 — Avocat d'Investigateur ....
Cargill 12 — Avocat d'Investigateur ....
Craver 13 — Avocat d'Investigateur ....

PREUVES DE L'ACCUSATION
Témoins de l'Accusation

Nom	Score de base	Bonus	Trac %	Pénalité de Trac	Compétence du Procureur	Facteur de Contre Interrogatoire	Total
Luther Harden	4	+2 +2	25 %	0	15		
J.T. Caulfield	5	+2 +2	32 %	-1	15		
Mickey Harrigan	4	+2 +2	27 %	-1	15		
Agent typique	2	+2 +2	10 %	-1	15		
Ephraïm Sprague	7	+2 +4	41 %	-1	15		
Esmeralda Hobbs	2	+3	13 %	-3	15		
Parker Larkin	8	+2	49 %	-1	15		
Clive	5		27 %	-1	15		
"Mère" Aldenbark	3		31 %	-2	15		
Phelyschia Moon	5		45 %	-1	15		
Bruce Ward	4		13 %	-2	15		
Howie Cooper	3		20 %	0	15		
Edgar Firth	6	+2	37 %	-1	15		
Membre du personnel typique	3		19 %	-1	15		

PREUVES DE LA DÉFENSE
Témoins de la Défense

Nom	Score de base	Bonus	Trac %	Pénalité de Trac	Compétence du Procureur	Facteur de Contre Interrogatoire	Total

Pièces à conviction de l'Accusation

Pièces à conviction	Score de Base	Bonus	Total
Machette	15	+3	18
Daemonigraphia	15		
Synarchobiblaron	15	+2	17
Rapports de police, dont les relevés d'empreintes	15	-1	14

Pièces à conviction de la Défense

Pièces à conviction	Score de Base	Bonus	Total

TOTAL DE QUALITÉ DES PREUVES DE L'ACCUSATION =
(Moyenne de tous les nombres figurant dans la colonne Total)

TOTAL DE QUALITÉ DES PREUVES DE LA DÉFENSE =
(Moyenne de tous les nombres figurant dans la colonne Total)

	Défenseur 1	Défenseur 2	Défenseur 3	Défenseur 4	Défenseur 5
Comportement de l'Accusation					
Compétence du Procureur	15	15	15	15	15
Total de Qualité des Preuves de l'Accusation					
Efficacité Préliminaire (moyenne des nombres ci-dessus)					
Préjugés du Jury					
Efficacité de l'Accusation					
Comportement de la Défense					
Compétence de l'Avocat de la Défense					
Total de Qualité des Preuves de la Défense					
Efficacité Préliminaire (moyenne des nombres ci-dessus)					
Préjugés du Jury					
Efficacité de l'Accusation					

Le tableau peut être photocopié pour les témoignages ou les défenseurs supplémentaires.

86-95 : Le juré favorise l'accusation ; ajoutez 1 point à l'efficacité de l'accusation jusqu'à 3 points maximum.

96-00 : Le juré favorise la défense ; ajoutez 1 point à l'efficacité de la défense jusqu'à 3 points maximum.

Si le Gardien a mis en scène la sélection du jury ou en a déjà déterminé aux dés la composition et qu'il connaît donc l'état d'esprit des jurés, il peut modifier les gammes de pourcentage ci-dessus pour refléter la composition de son jury.
Les efficacités préliminaires modifiées par les préjugés du jury sont les efficacités finales utilisées pour décider du verdict.

Le verdict

C'est maintenant que la chance entre en jeu. Opposez l'efficacité de l'accusation contre l'efficacité de la défense de l'accusé sur la Table de Résistance. Si la défense gagne, l'accusé est déclaré non coupable. Si elle perd, il est déclaré coupable.

Caractéristiques

EPHRAIM SRAGUE, médecin légiste

FOR 11	CON 14	TAI 12	INT 16	POU 13
DEX 10	APP 13	EDU 21	SAN 48	PV 12

Armes : Chances de base.

Compétences : Crédit 48 %, Donner Calmement des Précisions Répugnantes 87 %, Médecine 72 %, Persuasion 31 %, Premiers Soins 85 %, Trouver Objet Caché 76 %.

ESMERALDA HOBBS, fouineuse du voisinage

FOR 8	CON 11	TAI 10	INT 11	POU 8
DEX 10	APP 11	EDU 10	SAN 50	PV 10

Armes : Chances de base.

Compétences : Baptiser les Chats 67 %, Crédit 22 %, Trouver Objet Caché 45 %.

PARKER LARKIN, médecin respecté

FOR 10	CON 13	TAI 15	INT 16	POU 14
DEX 13	APP 11	EDU 21	SAN 50	PV 14

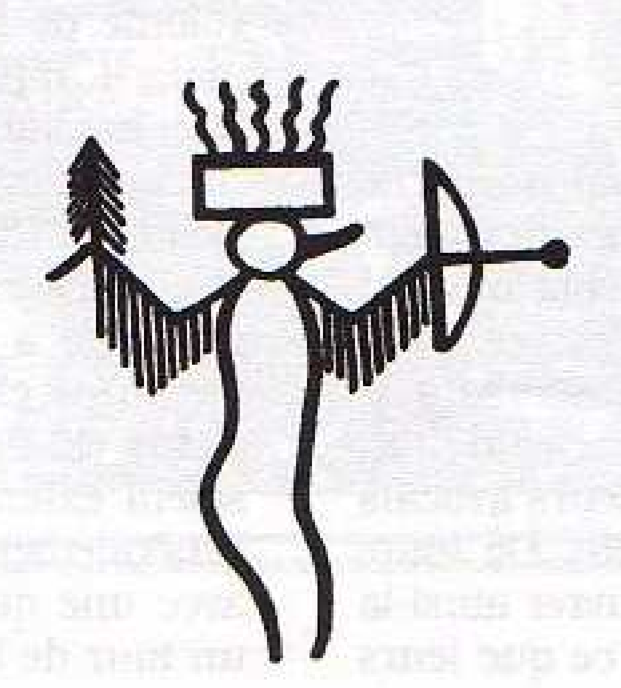
Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Chances de base.

Compétences : Crédit 57 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 45 %, Psychanalyse 82 %, Trouver Objet Caché 35 %.

JUGE MARSH, juriste âgé

FOR 14	CON 14	TAI 12	INT 18	POU 15
DEX 12	APP 9	EDU 20	SAN 68	PV 13



Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Poing 50 %, 1D3 + bd ; Marteau 35 %, 1D3 + bd.

Compétences : Baratin 45 %, Crédit 78 %, Droit 92 %, Intimider l'Avocat 75 %, Persuasion 64 %, Trouver Objet Caché 40 %.

ARTHUR HINTHORNE, serviteur zélé du bien public

FOR 15	CON 16	TAI 13	INT 16	POU 16
DEX 12	APP 13	EDU 21	SAN 75	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 %.

Compétences : Baratin 42 %, Crédit 71 %, Droit 88 %, Persuasion 75 %, Ricaner 41 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Tribunal : 15.

RUSTY L'HUISSIER, Huissier

FOR 16	CON 16	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 12	EDU 11	SAN 55	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 % ; Matraque 45 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 45 57 %, 1D10+2.

Compétences : Droit 28 %, Passer les Menottes 56 %, Saluer de la Main 70 %, Trouver Objet Caché 65 %.

JOSHUA FREEBORN, greffier

FOR 11	CON 13	TAI 9	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 15	EDU 17	SAN 59	PV 11

Armes : Chances de base.

Compétences : Baratin 25 %, Classer par Ordre Alphabétique 98 %, Crédit 55 %, Droit 68 %, Persuasion 42 %, Ricaner 65 %, Trouver Objet Caché 55 %.

MILLIE DRAPER, sténotypiste

FOR 12	CON 14	TAI 9	INT 12	POU 15
DEX 13	APP 16	EDU 15	SAN 75	PV 12

Armes : Chances de base.

Compétences : Baratin 25 %, Crédit 35 %, Droit 50 %, Persuasion 20 %, Sténographie 75 %, Taper à la Machine 85 %, Trouver Objet Caché 45 %.



Troisième partie : la sentence

Dans cette dernière partie de l'aventure, les investigateurs subissent la fureur de Wrona Bors. Temporairement refoulé dans sa propre dimension après leur intervention, celui-ci envoie deux agents dans le monde éveillé assouvir sa vengeance sur eux et sur les anciens patients. À l'instar de Bors, ces émissaires sont des créatures inhumaines : le premier, l'Homme en Noir, a adopté un aspect humain, l'autre a conservé sa forme naturelle. Le tandem commence ses mortelles activités le soir même du verdict.

Toutes les personnes présentes à la ferme Baxter la nuit où le rituel de Bors a échoué doivent mourir. Les deux agents frappent chaque nuit, exécutent brutalement une victime à la fois et conservent une partie de son corps. S'ils le peuvent, ils en tuent une chaque jour jusqu'à ce que toutes les cibles désignées, y compris les investigateurs, aient été éliminées. S'ils arrivent au bout de leur mission, Wrona Bors se sert de la collection d'organes pour accomplir un rituel qui lui permet de revenir dans le monde éveillé, où il tente une nouvelle fois d'exécuter le cérémoniel d'ouverture de Portail, interrompu la nuit d'Halloween.

Arrêter ces démons n'est pas une tâche facile ; il sera peut-être nécessaire de demander l'aide de Celui qui pleure avec les chiens, le prêtre guerrier misqat dont l'esprit est lié à la statuette déterrée dans le sous-sol du sanatorium. Les investigateurs ont beaucoup à apprendre de cet ancien sage s'ils réussissent à l'invoquer.

Pour récolter une quantité suffisante d'informations permettant de contrer les plans de Wrona Bors, les investigateurs doivent passer par des étapes difficiles : affronter Dutch pour obtenir la statuette, exécuter un rituel séculaire pour invoquer l'esprit d'un prêtre guerrier misqat, se procurer l'étrange amulette de métal que portait John Ronayne et voler puis lire le *Synarchobiblaron* maudit.

Il leur faut également convaincre les avocats et les autres intervenants du procès qu'ils sont des victimes potentielles jusqu'à ce qu'il devienne évident que ces dernières sont choisies parmi les personnes présentes au ranch Baxter plutôt que parmi les acteurs du procès.

Investigateurs en prison

Encore une fois, certains risquent de passer tout ou partie de ce qui reste de l'aventure en prison. Leurs joueurs devraient être autorisés à interpréter leur avocat, leur être cher ou tout personnage acceptable.

Les investigateurs déclarés coupables sont incarcérés à la prison de Salem jusqu'à leur transfert au pénitencier d'État. Pendant ce temps, s'ils ont les fonds nécessaires, leurs avocats usent des recours habituels, Appel, Cassation, etc. De toute façon, aucun d'eux n'a la moindre chance de recouvrer ainsi la liberté et ils restent derrière les barreaux jusqu'à ce que leurs compagnons libres prouvent leur innocence. La durée de leur incarcération à Salem est à la discrétion du Gardien. Ils représentent alors des proies faciles pour les deux démons de Bors. Qu'un meurtre se produise dans cet établissement, et les prisonniers sont alors séparés et transférés rapidement.

D'un autre côté, les êtres chers des détenus peuvent organiser une évasion, le moment le plus propice étant pendant le transfert de la prison de Salem au pénitencier d'État. Cependant, les évadés constatent alors que la clandestinité est à peine préférable à la prison. Il est difficile de trouver un refuge sûr. Le repaire souterrain de Dutch peut constituer une cachette à l'abri du danger, quoique répugnante ; il est décrit plus loin et peut être utilisé une fois le monstre vaincu.

L'avocat James White représente une autre possibilité ; membre du prestigieux cabinet E.E. Saltonstall et de la ténébreuse congrégation secrète d'Arkham, il est intéressé par les aspects occultes de l'affaire et peut aider les investigateurs pour des raisons inavouables. L'usage de la magie n'est pas exclu, par exemple il les fait sortir de la prison, temporairement ou définitivement, avec un sort de Portail. De même, ce sortilège peut servir à récupérer des objets dans le coffre des pièces à conviction de Salem.

James White et son culte de sorcières sont résolument au service du Mal et espèrent sans doute profiter de l'aide des investigateurs d'une manière ou d'une autre. White a suivi le procès de près et s'est rendu compte du pouvoir potentiel du *Synarchobiblaron*. Il passe un marché avec les détenus et leur offre une évasion en échange de connaissances sur ce livre mystérieux ou du livre lui-même. Les membres du culte sont très intéressés par tout ce qui concerne la structure misqat dont ils suspectent maintenant l'existence sous la cité.

Les démons

Ces créatures, envoyées par Wrona Bors pour éliminer ceux qui se sont opposés à ses plans, sont issues d'une dimension située au-delà des Contrées du Rêve. L'Homme en Noir est Caal Eszru Ikuieth'th, un être rusé et impitoyable soumis à la volonté de son maître, Bors. Sa véritable forme est inconnue mais il apparaît toujours sous le masque d'un homme brun bien habillé. Caal est le cerveau du tandem meurtrier.

L'autre créature est appelée Tsg Cx Aerth Iluieth, mais aussi Frénésie. Rien en elle ne peut la rapprocher d'un être humain et elle n'essaye même pas de cacher son apparence. C'est une machine à tuer sans cervelle, un agglomérat démentiel de membres chitineux, de féroces griffes prédatrices et de plusieurs jeux de dents en forme d'aiguille. Bien que ses membres soient extensibles et sa forme modifiable à volonté, elle garde généralement la silhouette générale d'une raie manta géante, avec une queue épineuse assez musculeuse pour transpercer un mur de brique aussi facilement que du papier crépon. Elle

glisse silencieusement sur le sol, masqué par un linceul de ténèbres, et engouffre ses victimes dans une noirceur glaciale. Frénésie, malgré son incroyable pouvoir, ne supporte pas les lumières fortes et n'apparaît jamais pendant le jour. Les petites sources d'éclairage, bougies, torches électriques, lampes, s'éteignent à son approche. Une lumière extrêmement brillante peut la repousser, mais n'a aucun effet sur l'Homme en Noir. Un investigateur qui a personnellement assisté à l'exécution de plusieurs démons et remarqué les ténèbres absolues qui accompagnent toujours Frénésie prend conscience de sa faiblesse avec la réussite d'un jet d'Idée. Pour déterminer si la lumière est assez forte pour affecter Frénésie, opposez le POU de 18 de la créature à la FOR de la lumière. On considère qu'une ampoule de 50 watts a une FOR de 1, un bon feu de camp, de 12, et un gros projecteur de poursuite de 20.

Dans le cadre des instructions de Wrona Bors, l'Homme en Noir agit de sa propre initiative et choisit chaque soir une victime parmi les personnes qui étaient présentes à la ferme Baxter. Dès que la nuit est tombée, il ordonne à Frénésie de se matérialiser et de tuer la cible. L'Homme en Noir apparaît quand la créature s'en va et retire avec une précision de chirurgien un organe ou une partie du cadavre. Il grave alors par le feu ou une lame le sceau de Wrona Bors (le même que sur l'amulette) dans ce qui reste de chair à la victime ; c'est un avertissement aux prochaines cibles.

L'amulette de Bors

L'amulette donne à celui qui la porte un pouvoir limité sur les deux démons. Ils obéissent à ses ordres, dans une certaine mesure. L'Homme en Noir ne peut pas abandonner sa mission, mais il peut se mettre à hésiter, voire se replier pour chercher une autre approche. L'utilisation du talisman pour commander à un démon coûte 1 Point de Magie par ordre donné.

Informations destinées aux investigateurs

La nuit qui suit la lecture des verdicts, un des témoins, l'ancien patient Franklin "Mère" Aldenbark, meurt dans un accident de voiture. Cet accident est le sujet d'un article dans les journaux du lendemain (voir l'Aide de Jeu n° 11).

Le journal contient un autre sujet d'intérêt : Dutch a encore été aperçu (voir l'Aide de Jeu n° 12). Seuls les investigateurs qui précisent qu'ils lisent complètement le journal ou qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché découvrent le second article.

Le premier meurtre

Alors que Reid et Aldenbark rentrent chez eux en voiture, Frénésie se matérialise autour du véhicule et entreprend aussitôt de démembrer l'infortuné ancien patient. Reid perd le contrôle de la voiture et en est éjecté lorsqu'elle s'écrase contre un arbre. Hébété, il assiste à la monstrueuse attaque de la raie. Cette dernière se retire ensuite, laissant les restes fumants d'Aldenbark sur le moteur chaud ; l'Homme en Noir sort de derrière l'arbre et retire adroitement le foie du cadavre. Après avoir entaillé le sceau de Wrona Bors dans le front d'Aldenbark, il sourit à Reid et disparaît.

Reid en est resté idiot et incapable de répondre aux questions de la police. Il n'est pas particulièrement difficile de le voir ; les visites sont régulièrement autorisées. La vue de l'amulette ravive des souvenirs inconscients et peut même déclencher un début d'hystérie, mais il ne reconnaît pas l'objet consciemment. Il bredouille quelque chose comme "l'ombre l'a tué" ou décrit l'Homme en Noir, mais ses discours incohérents n'ont aucun sens pour ceux qui ne peuvent pas saisir ce qu'ils impliquent.

Ephraïm Sprague a examiné le corps d'Aldenbark et a constaté la disparition du foie. Il n'a pas communiqué cet élément, qu'il ne peut expliquer, à la presse. Il a aussi jugé que les blessures sur le front d'Aldenbark ont été faites délibérément et ne résultent pas de l'accident. Cette affaire le terrifie ; il est à la fois impatient de questionner Reid et effrayé de ce qu'il pourrait apprendre. Si on lui présente le talisman, il peut ne pas admettre qu'il en reconnaît les symboles. Il n'autorise personne à voir le corps d'Aldenbark sans un mandat.

Après une semaine, Reid ne semble toujours pas se rétablir et il est transféré dans un hôpital de son État d'origine, New York.



Frénésie et l'Homme en Noir

Un témoin du procès des meurtres d'Halloween meurt dans un accident de voiture

Un autre témoin gravement blessé

ARKHAM - Un membre du personnel du sanatorium d'Arkham a été blessé et un ancien patient tué dans un accident de voiture alors qu'ils faisaient route ensemble de Salem à Arkham.

Ils rentraient chez eux après la conclusion du procès des meurtres du sanatorium de cet automne. Tout deux y avaient été appelés comme témoins. Le défunt est Franklin Aldenbark, de Newburyport, un pensionnaire de l'asile à l'époque des terribles meurtres. L'autre homme, Gerald Reid, travaillait à temps partiel à la maintenance de l'établissement.

Mr. Reid est en convalescence à l'hôpital sainte. Mary. Les tentatives de la police pour l'interroger sont restées sans effets. Ses blessures à la tête l'ont apparemment laissé incapable de parler.

Pour autant que la police puisse en juger, il conduisait et s'est endormi au volant. Après avoir quitté la route, la voiture a heurté un arbre à près de 60 kilomètres/heure. Mr. Aldenbark, qui dormait aussi, a été projeté au travers du pare-brise jusque dans les pièces en mouvement du moteur mis à nu par le choc, ce qui explique les affreuses mutilations du corps. Un rapport du médecin légiste est attendu dans le courant de la semaine.

La police espère que Mr. Reid sera bientôt capable de répondre à ses questions sur l'accident.

Aide de Jeu n° 11
un article en première page

Les meurtres suivants

Le Gardien décidera du déroulement des meurtres suivants ; il se produit une tentative chaque nuit jusqu'à ce que les démons soient arrêtés ou que toutes les victimes potentielles, y compris les investigateurs, soient mortes. Les diables peuvent frapper après le coucher du soleil à toute heure et en tout lieu, car ils savent se téléporter à volonté. Ils ne s'inquiètent pas des témoins ; la plupart restent inconscients, couverts de sang et dans un état de semi-catatonie. L'Homme en Noir choisit chaque fois un nouvel organe ou morceau du cadavre, ce qui suggère qu'il rassemble de quoi monter un corps complet pièce par pièce. Il n'existe pas vraiment de protection contre eux.

La cible des démons remarque d'abord l'engourdissement glacial qui précède Frénésie, laquelle apparaît un instant plus tard comme une masse de ténèbres impénétrables. Les témoins entrevoient alors peut-être avec horreur une griffe, la denture ou un membre alors que la victime hurle dans son dernier souffle. La queue épineuse qui fouette l'air et le glace peut également les frapper au passage. Quand elle en a fini, l'Homme en Noir sort d'une cachette et retire calmement l'élément qui l'intéresse. Il est en mesure de mettre hors de combat quiconque prétend l'en empêcher. Les témoins d'une telle attaque perdent 1/1D6 points de SAN.

Encore des meurtres

Un certain nombre de lieux constituent des sites de meurtre intéressants. Le Gardien n'est cependant pas obligé de se limiter à la liste qui suit.

En prison

Les investigateurs enfermés dans la prison du Comté passent une autre soirée d'ennui quand toutes les lumières s'éteignent. Un instant plus tard, une vague de froid traverse la prison et un détenu se met à hurler. Les occupants des geôles voisines sont aspergés de sang chaud et de fragments de chair.

Quand le bruit s'arrête, les survivants terrifiés entendent les pas de quelqu'un qui marche calmement dans le couloir séparant les cellules. Ils entendent une porte s'ouvrir, un vague frottement et le bruit répugnant de la chair que l'on découpe ; la porte se referme, des clés tombent par terre et les pas s'éloignent.

Quand les surveillants rejoignent enfin le quartier des prisonniers et remettent en route l'éclairage, ils trouvent leur collègue de garde à son poste, le cou brisé, et toutes les cellules soigneusement verrouillées. Un des investigateurs a été déchiqueté dans sa geôle. Tous ceux qui assistent à l'attaque perdent 1/1D6 points de SAN et 1/1D4 supplémentaires pour n'avoir pas pu intervenir, étant enfermés, pendant son déroulement.

À la maison

Un soir, unvestigateur rentre chez lui et croise dans la rue l'Homme en Noir. Celui-ci sourit cordialement et le personnage remarque qu'il tient quelque chose à la main.

À l'intérieur, l'investigateur trouve un être cher, ancien pensionnaire de l'asile, mort et horriblement mutilé dans la baignoire, le visage brûlé par l'empreinte du sceau de Bors. Perte de 1/1D4+1 points de SAN.

Chez un ami

Un soir où les investigateurs se réunissent pour discuter de l'affaire, quelqu'un remarque l'Homme en Noir qui se tient près de la maison. Quand ils viennent vérifier sur place, il disparaît. Mais une fois le groupe séparé, Frénésie se matérialise et tue un de ses membres.

Hors de la ville

Les investigateurs apprennent, par le shérif adjoint Caulfield, la mort d'un des anciens patients du sanatorium, présent à la ferme Baxter la nuit d'Halloween et qui s'était installé depuis chez des parents dans une autre ville.

Hors de l'État

Un article de journal annonce la mort d'un des anciens pensionnaires dans le bien lointain Illinois.

À la recherche de Dutch

Si les investigateurs décident de chercher le mystérieux "fouineur" mentionné par les journaux, plusieurs méthodes et pistes sont à considérer.

Retour du fouineur des entrepôts

ARKHAM - Le mystérieux personnage que l'on a vu rôder la nuit, dans le quartier des entrepôts, est apparemment de retour. D'après les témoignages d'employés de la compagnie de camionnage Lucky Clover, un homme étrange a été vu à deux reprises la semaine passée, alors qu'il errait dans le vieux quartier des entrepôts sur Main Street. La silhouette mystérieuse a disparu dès les premiers signes de poursuite. Les hommes, qui rentraient chez eux après leur travail il y a deux nuits de cela, ont suivi des traces de pas dans la neige, mais ont perdu la piste à cause de celles laissées par les véhicules et de la neige fondante.

Bien que la silhouette énigmatique ait été repérée à plusieurs reprises ces derniers mois, personne n'a encore pu la décrire précisément. La police a modifié ses rondes pour surveiller ce quartier plus étroitement, mais aucun agent n'a entrevu l'homme étrange depuis le mois de novembre. Une seule personne prétend s'être trouvé face à face avec l'individu mystérieux, un vagabond qui fréquente le voisinage. Celui-ci dit que le fouineur des entrepôts est très timide, vêtu de loques et qu'il sent très mauvais.

Bien que le rôdeur ne semble pas avoir fait de mal à qui que ce soit, le commissaire Asa Nichols demande aux habitants d'Arkham d'être extrêmement prudents la nuit dans ce voisinage. L'homme a été vu dans la partie de la ville comprise entre Main Street et le fleuve, entre West et French Hill Street. La police prie tout citoyen qui verrait le fouineur de lui signaler sa position immédiatement.

Aide de Jeu n° 12 — un article en page 3

Recherches dans la journée

Les investigateurs fouillant le quartier des entrepôts dans la journée et réussissant des jets de Trouver Objet Caché découvrent une série d'indices qui incitent à penser que Dutch n'est pas loin. Un fragment de ses loques accroché à une poubelle ou même certains vêtements, ayant appartenu au petit Elijah Lavergne, rejetés dans la rigole d'une allée entre deux bâtiments, devraient convenir.

Les hommes de O'Bannion n'apprécient pas que l'on s'intéresse de trop près à leur secteur et ils peuvent décider d'emmener les récalcitrants répondre de leurs activités devant le boss en personne. Si les investigateurs échouent dans leurs recherches, le Gardien leur accorde un jet de Trouver Objet Caché afin de remarquer une bouche d'égout sur Main Street ; la réussite d'un jet d'Idée suggère alors que le monstre a trouvé refuge dans les égouts. Celle de Suivre une Piste conduit directement à la bouche qui sert d'entrée au repaire souterrain de Dutch.

Patrouille de nuit

Si les investigateurs patrouillent dans le quartier des entrepôts pendant la nuit, ils ont 20 % de chances de voir le monstre, auxquelles s'ajoutent10 % par nuit consécutive. Il y a aussi 40 % de risques qu'ils soient harcelés par des voyous de la Lucky Clover, décidés à protéger leur territoire.

Archie, le clochard

Le vagabond mentionné dans les articles de journaux concernant le fouineur des entrepôts est Archie, un membre capricieux de la fraternité de la cloche. Il est âgé d'une cinquantaine d'années, mais son visage usé en paraît nettement plus. Il passe la nuit en divers endroits du quartier des entrepôts et dort sur un vieux matelas plein de punaises, caché sous une caisse dans une allée, quelque part entre West et Garrison Street. Certains week-ends, il fait la manche devant les grands magasins de Church Street. Il a connu des temps plus heureux où il était professeur de philosophie dans une université prestigieuse. Ces souvenirs embrumés peuvent se transformer en torrent de discours amers quand sa langue est déliée par l'alcool.

Succession des meurtres : une suggestion

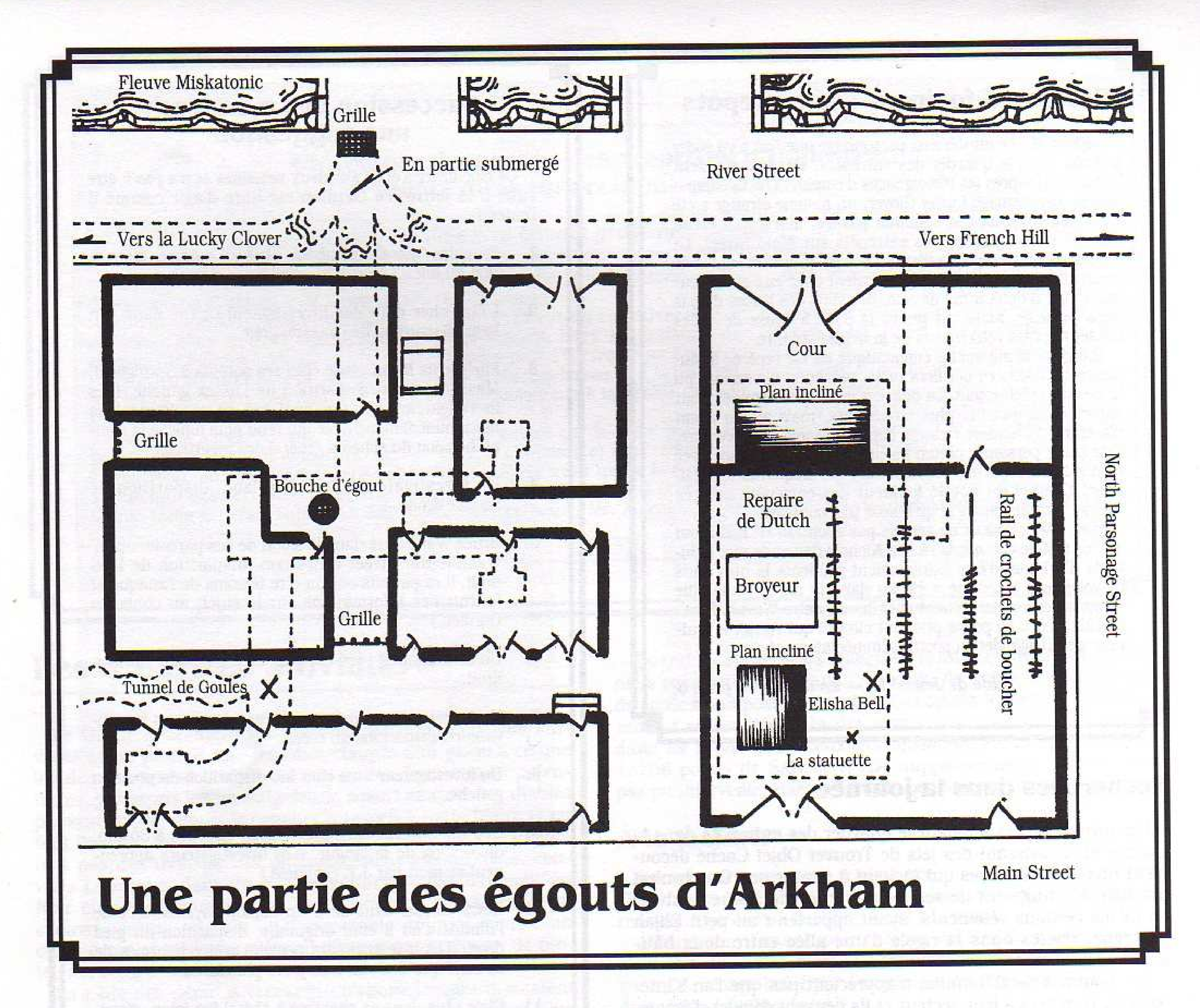
Ce calendrier s'étale sur deux semaines et n'a pas à être suivi à la lettre. Le Gardien est libre d'agir comme il l'entend.

1. Franklin "Mère" Aldenbark : tué en voiture, disparition du foie.
2. L'être cher d'un des investigateurs : tué dans son bain, disparition de l'intestin grêle.
3. Phelyschia Moon : tuée chez ses parents à Springfield, Massachusetts, disparition de l'index gauche. (Les investigateurs n'apprennent pas nécessairement sa mort immédiatement, ce qui rend plus difficile la compréhension du schéma général des meurtres.)
4. Un investigateur : tué en prison, disparition de l'oreille droite.
5. Bruce Ward : tué dans le salon de ses parents, au 97 Washington Street à Arkham, disparition de l'œil droit. (Les parents ont pu être témoins de l'attaque et fournir des informations sur le sujet, au choix du Gardien.)
6. Un investigateur : tué chez lui, disparition du poumon droit.
7. Un investigateur : tué en présence des autres investigateurs, disparition du cœur.
8. Un investigateur : tué chez lui, disparition du poumon gauche.
9. Bob Hibdin : tué dans une maison de repos à Boston, disparition de la langue. (Les investigateurs apprennent sa mort par J.T. Caulfield.)
10. Howie Cooper : tué dans un hôpital psychiatrique de l'Illinois d'où il était originaire, disparition du pied droit. (Les investigateurs peuvent n'être informés de sa mort que deux ou trois jours plus tard.)
11. Clive : tué dans sa chambre à l'hôtel Lewiston, disparition des organes génitaux. (Si Clive détenait l'amulette de Ronayne, la police ou les investigateurs la récupèrent alors.)
12. Un investigateur : tué en prison, disparition du larynx.
13. Un investigateur : tué chez un ami, disparition de l'avant-bras gauche.
14. Un investigateur : tué sur le campus de l'Université de Miskatonic, disparition de la colonne vertébrale.

Après le deuxième ou troisième meurtre, la police se rend probablement compte que quelque chose d'inexplicable est en train d'arriver aux personnes qui se trouvaient à la ferme Baxter. Les investigateurs peuvent en être informés et recevoir des informations de première main sur les meurtres, voire s'entendre promettre la révision du procès. Par contre, la police peut vouloir tous les enfermer pour leur propre sécurité.

Archie est connu des agents qui patrouillent dans le quartier, Jerry Huebelmanns et Carl Swithins, ainsi que des gars de la Lucky Clover. Si les investigateurs mettent la main sur ce témoin insaisissable des promenades nocturnes de Dutch, il se révèle peu bavard jusqu'à ce que son aigreur soit adoucie par des cigarettes, de l'alcool et d'autres petits cadeaux. Il peut décrire Dutch, y compris ses bouches multiples et son odeur abominable, et aider les investigateurs à le dénicher.

Si Archie les seconde dans leurs patrouilles, les chances de trouver Dutch passent à 85 % la première nuit, +10 % par nuit



suivante. Le clochard est aussi capable d'arrondir les angles avec les voyous locaux et donc de tirer éventuellement les investigateurs d'un mauvais pas.

Sous terre

L'accès le plus rapide au repaire souterrain de Dutch passe par la bouche d'égout située entre quatre entrepôts au sud de River Street, entre Garrison et Parsonage Street. Les ruelles qui y mènent sont encombrées de détritus ; les murs hauts et dépourvus de fenêtres montent de tous côtés comme dans une prison. La nuit, presque aucune lumière des lampes de River Street ne pénètre ce recoin oublié. Des douzaines de rats énormes, des pigeons pelés et l'occasionnel matou en vadrouille rôdent parmi les ordures qui s'empilent partout.

La bouche d'égout est cachée par des poubelles renversées, dans le coin sud-ouest d'une petite cour pavée, cernée par les quatre bâtiments. Cet espace découvert est à peu près dégagé, malgré quelques meubles brisés, des papiers et des ordures qui pourrissent en piles çà et là.

Au nord, une allée bloquée par une voiture abandonnée débouche sur River Street et, au-delà, le fleuve. La voie ouest, encombrée de rebuts, est barrée par une grille surmontée de pointes usées. L'allée sud, jonchée de bouteilles brisées, conduit à une grille identique, au-delà de laquelle apparaît l'arrière d'un autre entrepôt. À l'est, la ruelle débouche sur une route assez large pour que les camions l'empruntent, qui donne sur River Street d'un côté et Main Street de l'autre.

La bouche d'égout

La plaque en fonte est très lourde, de TAI 14. Un examen attentif révèle les traces visqueuses que Dutch a laissées avec ses doigts en cours de décomposition durant ses passages. À l'ouverture, une puanteur intense, à vous couper le souffle, s'élève des ténèbres, sans jamais se dissiper. Un investigateur essayant de sonder le trou avec un bâton ou en y jetant une allumette peut estimer sa profondeur à 3 m 50 ; quelques centimètres d'eau stagnent au fond. Le trou d'homme est assez large pour que les gens de TAI 15 ou moins s'y glissent. Des barreaux de fer rouillés sont fixés au mur et s'arrêtent un mètre avant le fond.

Les égouts d'Arkham

Le réseau d'égout, redessiné et réaménagé à la fin du 19ème siècle, forme un vaste quadrillage de tunnels de brique et de tuyaux qui courent sous la ville. Des douzaines de bouches d'égout permettent d'accéder au réseau en tout lieu. La coupe des plus gros tunnels ressemble à un œuf inversé ; ils sont conçus pour permettre les visites des égoutiers, sans être vraiment spacieux. Il n'y a aucun éclairage.

Le revêtement de brique se désagrège en bien des endroits ; près du fleuve, où la terre est amollie, l'effondrement menace en plusieurs points. Dans le quartier des entrepôts, les tunnels sont rarement inspectés et n'ont pas reçu la visite d'un ingénieur depuis plus de douze ans.

La maçonnerie s'écroule, des centaines de rats s'ébattent dans la boue immonde et d'énormes toiles d'araignées

bloquent parfois tout le tunnel. Des échos étranges et creux réverbèrent les voix et l'acoustique est souvent trompeuse. Les investigateurs finissent certainement par s'habituer à la terrible odeur, mais elle imprègne définitivement leurs vêtements et les accompagne des heures après leur sortie des égouts.

Le trou d'homme descend directement dans une pièce carrée formant un carrefour d'égouts. Deux gros tunnels partent vers le nord et le sud et deux plus petits courent en parallèle vers l'est. Les murs sont ornés de quelques graffitis, pour la plupart indéchiffrables ; on peut cependant distinguer, par exemple, l'inscription "Wally est passé par là". Les investigateurs entendent divers bruits d'écoulements d'eau et la rumeur du fleuve résonne dans les ténèbres impénétrables du boyau nord.

Le tunnel sud

Le tunnel sud avance en ligne droite sur une vingtaine de mètres avant de s'incurver vers la droite. On entend un ruissellement d'eau sans pouvoir déterminer son origine. La maçonnerie est en très mauvais état et les investigateurs qui ratent un jet de Trouver Objet Caché trébuchent sur des briques descellées du mur. Le sol est raisonnablement sec et, à l'examen, on peut y remarquer quelques os et fragments de tissus pourris. La réussite d'un jet de Biologie ou celle du jet de Connaissance d'un Médecin, permet de conclure qu'il s'agit d'os humains. Celle d'un jet d'Idée suggère que les débris textiles sont des restes de vêtements.

Quarante ou cinquante mètres après le virage, le tunnel se termine par une toute petite pièce. Des douzaines de rats couinent agressivement, se précipitent et mordent ceux qui ne réussissent pas à les Esquiver. La maçonnerie est moribonde et un choc important ou même un bruit violent peut déclencher l'effondrement du plafond, ce qui fait subir 2D6 points de dommages à tous ceux qui se trouvent dans la pièce, 1D6 pour ceux qui réussissent à Esquiver. Quand la poussière est retombée, les investigateurs saufs constatent qu'ils se trouvent sous l'ancienne salle des douches d'un entrepôt abandonné.

Ce hangar n'est formé que d'un grand espace vide, avec quelques fenêtres percées dans un mur. Elles donnent sur Main Street, en face des magasins du théâtre Markwil.

Un tunnel de Goules

En revenant sur ses pas dans le tunnel, un investigateur équipé d'une bonne lampe et qui réussit un jet de Trouver Objet Caché découvre un passage donnant dans l'égout, caché à l'aller par la courbe du boyau principal. De 60 cm de large pour 1 m 20, 1 m 50 de haut, il a été creusé dans la terre et n'est pas étayé.

Le tunnel est frais, humide, parfaitement obscur et silencieux. Il s'enfonce dans le sol avec une pente d'environ 35° avant de continuer à l'horizontal à quelque sept mètres de profondeur. Une odeur étrange imprègne l'endroit, mais ce n'est pas la puanteur des égouts ; il s'agit de quelque chose de complètement différent.

C'est un couloir de Goules qui débouche trente mètres plus loin sur un tunnel plus large. Ce dernier conduit d'un côté au Vieux Cimetière d'Arkham, à soixante-dix mètres au sud-est et, de l'autre, vers l'ouest, au Vieux Cimetière Boisé aux limites de la ville. Les embranchements sont nombreux et sans un système sûr pour marquer leur chemin, les investigateurs vont certainement se perdre.

Ceux qui s'égarent dans ce monde souterrain, un Arkham sous Arkham, ont 75 % de chances de rencontrer 2D6 Goules. Surprises par les intrus humains, elles attaquent de leur manière habituelle. Les investigateurs qui explorent le dédale souterrain depuis plus d'une demi-heure sans connaître la moindre rencontre désagréable pénètrent innocemment dans un terrier occupé par 3D6 Goules endormies. N'importe quel bruit a 90 % de chances de les réveiller et elles attaquent alors.

Les tunnels à l'est

Ces deux tunnels sont quasiment identiques et très petits. Seuls les personnages de TAI 9 ou moins peuvent les parcourir confortablement. Ces voies servent au passage d'une abondante tuyauterie fixée aux parois par des colliers de métal rouillé qui accrochent les vêtements et les déchirent, quand ce n'est pas la peau. Les deux tunnels s'enfoncent vers l'est sur 3 m 50 puis tournent à 90°, l'un au sud et l'autre au nord. Chacun continue encore sur 3 m avant de s'achever par de petites pièces de brique puantes et infestées de rats, les fosses septiques de deux entrepôts. Les locaux sont maintenant secs, mais des résidus de leur ancien contenu marquent les murs et le sol. La tuyauterie remonte et traverse le plafond ; elle correspond à des bâtiments de surface. Dutch n'a jamais emprunté ces chemins qui ne contiennent aucun indice.

Bloqués

En sortir se révèle plus difficile que d'y rentrer. Sans espace où faire demi-tour, les investigateurs doivent partir à reculons du tunnel. La maçonnerie descellée, prête à s'écrouler, ne facilite pas la manœuvre et peut emprisonner temporairement un infortuné visiteur. Se frayer un chemin vers les bâtiments au-dessus représente un travail pénible et dangereux qui demande des heures d'efforts douloureux.

Le tunnel nord

Ce tunnel passe sous River Street et se termine quarante-cinq mètres plus loin par une grille en fonte rouillée. Le Miskatonic coule au-delà de cette barrière. Le boyau s'enfonce dans le sol à l'approche du fleuve, si bien que les quatre derniers mètres sont recouverts par les eaux du fleuve alors au plus haut de son niveau. L'eau noire lèche la maçonnerie couverte de résidus gluants et débris et ordures flottent à sa surface. Les barreaux de la grille ont été suffisamment tordus pour permettre le passage d'un homme.

Deux conduits partent à angle droit du tunnel principal dans des directions opposées. Ils sont presque aussi larges et y pénétrer oblige à patauger en ayant de l'eau jusqu'au genou sur trois ou quatre mètres, jusqu'à ce que le niveau du sol remonte au-dessus de la mare. Les investigateurs risquent de glisser sur les pavés englouties et visqueux et tombent s'ils ne réussissent pas un jet de DEX x 5.

Les tunnels secondaires

Ces deux conduits contiennent quantité de tuyauterie qui goutte sans cesse. Le sol remonte insensiblement quand on s'éloigne du tunnel principal. Mais bien que trois ou quatre mètres après l'embranchement, le sol soit remonté au-dessus du niveau de l'eau, des flaques croupissent un peu partout.

Le tunnel de gauche file vers l'ouest sous River Street et rejoint le reste du réseau, et en particulier la bouche d'égout du carré d'entrepôts situé à l'angle de River et Garrison Street. De là, un embranchement suit Garrison Street et passe sous les hangars de la compagnie de camionnage Lucky Clover. Le gangster Danny O'Bannion y a installé une réserve secrète de marchandises volées. Un solide portail de fer inutilisé sépare le tunnel et cette salle. Les investigateurs qui réussissent un jet d'Écouter entendent, par une fente du portail, Bobby Sills donner des ordres à une bande de voyous en vue du meurtre d'un distilleur clandestin. Quelque cinquante mètres après la Lucky Clover, le conduit s'est effondré, interdisant la suite de l'exploration.

Le tunnel de droite court vers l'est sous River Street, en direction de French Hill Street. La réussite de jets de Trouver Objet Caché fait apparaître les marques laissées par Dutch et celle d'un jet de Suivre une Piste permet aux investigateurs de suivre ses traces répugnantes le long du conduit sur trente-cinq mètres. À cet endroit, un courant d'air imprévu souffle de la droite des investigateurs et éteint toutes chandelles qu'ils pourraient tenir. Il apporte avec lui la puanteur caractéristique

de Dutch. Tout investigateur qui a déjà rencontré le monstre perd 1/1D4 points de SAN du fait des souvenirs terrifiants qu'évoque cette odeur.

Le courant d'air provient d'un embranchement vers le sud. Pour s'y engager, il est nécessaire de passer en rampant sous un ensemble de tuyaux. Les canalisations sont tachées par les restes visqueux de Dutch et sa puanteur insoutenable est omniprésente. Les jets d'Écouter ne révèlent que le bruit de l'eau qui goutte et les couinements étouffés d'une infinité de rats.

Dans le repaire de Dutch

Le tunnel, qui se dirige vers le sud, est plus étroit que le passage principal mais peut être emprunté par les TAI de 15 ou moins. La maçonnerie s'effondre, ici aussi, et les fréquentes allées et venues de Dutch n'ont pas arrangé les choses. La voie est jonchée des restes des repas du monstre.

Après sept ou huit mètres, le conduit étroit se termine dans une large pièce divisée en petits espaces par des murs de brique croulants percés de grandes ouvertures. Le plafond est composé de lattes de bois disjointes et pourries qui laissent passer le clair de lune. Les restes décomposés d'un ancien plan incliné mènent à la surface par une ouverture du plafond, à travers laquelle on distingue les fenêtres d'un bâtiment.

Cette pièce regroupait les enclos à bestiaux de l'abattoir Fleming, depuis longtemps à l'abandon. Les murs sont encore entachés de sang qui a séché il y a des dizaines d'années. C'est ici et dans l'abattoir que Dutch a élu domicile.

Dans un des enclos, au milieu d'autres carcasses à moitié dévorées, gît le corps du petit Elijah Lavergne. Il est encore partiellement vêtu et son nom gravé sur sa ceinture permet de l'identifier sans erreur. La décomposition a déjà commencé, une partie du visage est terriblement brûlée et presque toute la chevelure a disparu, dévoilant un crâne carbonisé. Cette découverte coûte 1/1D4+1 points de SAN.

Près du cadavre du petit garçon, placée presque soigneusement contre un mur, à un endroit mis en évidence par l'absence d'ordure et de débris, se dresse une statuette primitive de terre rouge de 25 cm de haut, souillée par la boue et les résidus de Dutch. Elle représente une créature vaguement anthropoïde mais dotée d'une tête de loup ou de gros chien. Une imposante rangée de dents stylisées domine le visage et les mains presque humaines étreignent un petit os. L'objet est très ancien et fortement empreint de pouvoir magique. Les investigateurs sensibles peuvent éprouver une étrange excitation en sa présence. La manipulation de la statuette pendant une longue période procure des impressions de contrôle et sérénité.

Mais ces sensations s'évaporent instantanément quand ils entendent des bruits indiquant que quelque chose se déplace sur les planches, au-dessus de leurs têtes. Le clair de lune est brusquement obscurci par l'ombre de la créature qui se traîne sur le plancher : Dutch.

Le monstre descend par le plan incliné de bois pourri, qui, vieux et fragile, supporte à peine son poids et peut craquer sous une charge de TAI 18 ou plus. Dutch, maintenant bien plus vulnérable que la nuit d'Halloween, se bat tout de même pour empêcher les investigateurs de lui voler la statuette misqat. La plupart de ses multiples bouches sont désormais silencieuses, mortes en toute apparence, mais les autres, encore actives hurlent leur terrifiant besoin.

Combattre Dutch

Si l'affrontement gagne l'étroit passage qui rejoint le réseau des égouts, le risque d'effondrement est important. À peine les murs ont-ils subi quatre points de dommage qu'ils commencent à s'écrouler ; à la première chute de briques, les chances d'un effondrement complet du tunnel sont de 75 %, ce qui cause 1D10+6 points de dommages, réduit de moitié pour ceux qui réussissent un jet d'Esquiver.

Si le combat remonte par le plan incliné dans l'abattoir, l'équipement de boucherie industrielle qui s'y trouve peut se révéler utile. Une collection de vieux crochets de boucher rouillés sont suspendus, à 1 m 80 de haut, à un rail qui court sur toute la longueur de la pièce. Autrefois, ils coulissaient sur leur support, mais une épaisse couche de rouille les maintient maintenant en position. D'autres pendoirs traînent par terre, parmi les bouts de chaînes brisées. Sur une table à proximité, une hachette usée (dommages 1D6) et une scie à os cassée (dommages 1D4) sont encore couvertes d'un sang très ancien. Un broyeur industriel peut être mis en marche par quiconque réussit un jet de Mécanique. Des entraves entassées sur un tas de chaînes posé sur le sol, à une dizaine de mètres du plan incliné, peuvent être accrochées autour des jambes d'une victime. Quand l'énorme levier (FOR 7) d'une machine située à 1 m 50 des entraves est actionné, un contrepoids tombe et hisse la victime entravée dans les airs ; elle est ensuite entraînée par son propre poids sur un rail qui la jette dans les lames du broyeur. Il y a 15 % de chances que la rouille empêche la victime de descendre entre les lames. Cependant, si elle est effectivement emportée jusqu'au bout, la force de l'impact et le nombre de lames rencontrées dépendent de sa TAI. Compter 1D4 points de dommages par cinq points de TAI de la victime et ajouter 1. Toute victime bloquée dans la machine est immobilisée et impuissante. Enfin, il y a 10 % de chances que le plancher pourri cède brusquement ou qu'à la suite d'un faux pas, un investigateur plonge la jambe dans un trou et se brise une cheville.

Toutes les portes de l'abattoir sont verrouillées et cadenassées de l'extérieur, toutes les fenêtres au niveau du sol condamnées. La porte principale, au sud, donne sur Main Street, celle du nord s'ouvre sur une cour intérieure entourée de grilles, avec un portail de fer donnant sur River Street. Un plan incliné mène de la cour au sous-sol mais il est fermé par une porte verrouillée. Le portail de la cour est aussi cadenassé et la grille envahie d'herbes fait trois mètres de haut.

Vaincre Dutch rapporte aux investigateurs épuisés 1D6+1 points de SAN. Remettre aux autorités le corps d'Elijah Lavergne et résoudre ainsi une affaire en cours augmente leur Crédit de 5 %. S'ils montrent le cadavre de Dutch aux autorités, ils peuvent obtenir la révision du procès de ceux condamnés pour les meurtres de la nuit d'Halloween. En effet, Ephraïm Sprague a enregistré très précisément les empreintes de denture trouvées sur les victimes. Elles correspondent parfaitement à celles de Dutch.

La statuette

La statuette d'argile est un des treize totems magiques similaires qu'avait créés un chaman de la tribu éteinte des Misqat possédé par un Yithien. Chacune des treize statuettes représente l'animal totem d'un clan différent et sert de réceptacle à l'âme immortelle d'un prêtre guerrier misqat sacrifié.

Cette pièce, découverte sous les fondations du sanatorium, est la troisième retrouvée dans la région d'Arkham. La première, mise à jour par un fossoyeur du vieux cimetière d'Arkham en 1844, représente un faucon anthropomorphe tenant un petit os dans ses serres ; la seconde, un daim aux bois formés de petits os, a été trouvée par un fermier alors qu'il creusait un puits. Toutes deux sont actuellement au musée de l'université Miskatonic, pièces d'honneur de la seule exposition au monde concernant les Indiens misqat.

La statuette est la seule des trois qui ne soit pas endommagée. Un investigateur médecin peut certifier que l'os tenu par la créature est celui d'un enfant humain. Une fois la boue et la pourriture enlevées, des inscriptions complexes composées de courbes tourbillonnantes gravées apparaissent sur le dos de la petite sculpture. C'est le nom de Celui qui pleure avec les chiens dans l'écriture misqat.

Les secrets des Misqat

En essayant de comprendre les origines et la nature de la statuette d'argile, les investigateurs vont devoir s'intéresser à la culture perdue de la tribu des Misqat. Cette mystérieuse



Dutch

tribu était constituée des habituels chasseurs-cueilleurs massachusetts, jusqu'au jour fatidique où leur chaman fut possédé par un Yithien, dans les années 1430. Le Yithien, dans le cadre d'une expérience peu orthodoxe, guida un petit groupe vers la vallée d'un fleuve sans nom où ils s'installèrent et devinrent les Misqat. L'impact du Yithien sur la vie culturelle de ces gens fut profond ; ils développèrent une religion enracinée dans le Mythe et un système d'écriture dérivé de celui des Yithiens, qui n'a jamais été déchiffré. Le Yithien quitta le corps du chaman au bout de cinq années, mais seulement après avoir fait participer un groupe de prêtres guerriers spécialement entraînés à un sacrifice cérémonial, lequel se termina par

Ce travail rattache les Misqat aux Algonquins orientaux, ce qui en fait une tribu apparentée aux Massachusetts, Abenaki, Mohican, Pennacook, Narragansett, Pequot, Delaware et autres.

Son histoire semble passer par trois grands "schismes". Le premier intervient vers 1430, quand quelques bandes de chasseurs massachusetts forment la tribu misqat. Leur chaman, appelé Celui qui rêve le grand rêve, conduit treize clans vers le nord, dans la vallée du fleuve Miskatonic, où ils vivent désormais complètement séparés de leurs parents massachusetts.

Le second suit la fondation de la ville de Natick près de Boston, en 1650, par le missionnaire John Eliot dans le but de convertir les Indiens massachusetts au christianisme. Quand les Massachusetts convertis essayent d'apporter à leurs anciens frères du nord la bonne parole, ils sont expulsés fermement et parfois violemment. Au contraire des autres peuples nord-américains qui voyageaient beaucoup et changeaient régulièrement de territoire, les Misqat restent retranchés dans leur terre d'élection et ce même quand les colons européens s'installent dans la région.

Le troisième schisme intervient quarante ans plus tard, en 1690. Les Misqat, affaiblis par des années d'un conflit permanent avec les Massachusetts et la Confédération Iroquoise, sont incapables de contrôler l'afflux de colons blancs dans la région, et certains d'entre eux souhaitent quitter la vallée. Un prêtre guerrier et chef des Misqat convainc la majorité de la tribu de le suivre vers l'ouest encore sauvage où ils disparaissent pour devenir une légendaire "tribu perdue". Les quelques Misqat qui refusent de partir maintiennent leur isolement vis-à-vis des colons blancs et s'éloignent de la ville d'Arkham alors en expansion, tout en restant dans la région. Ils résistent aux épidémies de variole de 1781 et 1837 qui déciment les autres tribus indiennes.

Leur déclin commence à la fin du 18ème siècle quand le dernier chaman, Celui qui marche avec le chat, meurt sans laisser d'apprenti capable de le remplacer. La tribu n'a alors plus de guide spirituel et politique et perd son importante tradition médicale qui avait tant fait pour sa survie. La culture misqat, privée de son support central, s'effondre rapidement. Le dernier survivant de sang pur est exhibé comme curiosité dans une tournée européenne des sociétés anthropologiques dans les années 1880. Il meurt à Londres. Le livre fournit aussi de nombreux détails sur la vie quotidienne des Misqat et s'intéresse aux méthodes de collecte de la nourriture, aux techniques de culture, à la vie sociale, aux usages militaires et aux institutions politico-religieuses. Deux extraits particulièrement intéressants suivent.

L'ART MISQAT

Presque aucun élément de cet art n'a survécu. Nous savons que les Misqat réalisaient des peintures de sable et des gravures sur pierre, mais aucun exemplaire intact ne nous est parvenu. Par les pièces toujours en possession de descendants encore en vie, nous savons que leur art était beaucoup plus ornemental et décoratif que celui des tribus voisines. Leurs gravures sur pierre sont formées d'ensembles de courbes gracieuses, spirales et autres figures curvilignes.

GOUVERNEMENT ET RELIGION MISQAT

Il existait deux chefs des Misqat. L'un, élu par la tribu, en était le chef politique et civil. L'autre était choisi par le chaman en consultation avec les prêtres guerriers, et assurait le commandement militaire comme dirigeant de la caste des prêtres guerriers.

Les Misqat furent les seuls à conserver une caste de prêtres guerriers audelà du 16ème siècle, lesquels représentaient une force dynamique dans leur société. La légende voulait qu'au début du 15ème siècle, treize braves de cette caste, un pour chaque clan, donnèrent leur vie dans un sacrifice rituel dirigé par le chaman Celui qui rêve le grand rêve. Bien qu'aucune autre caste n'existât dans les tribus de la région, elles étaient nombreuses à posséder des "sociétés" très exclusives, secrètes pour la plupart, qui s'attachaient à promouvoir le commerce et les échanges de connaissances.

Une des plus importantes distinctions dans la tribu était celle du clan. Les treize clans des Misqat étaient : l'Ours, l'Élan, le Castor, le Raton-Laveur, le Faucon, le Loup, le Daim, le Chat, l'Aigle, la Chouette, le Renard, le Corbeau et le Serpent. Ces animaux constituaient les totems des clans. Un totem, du mot "frère" en algonquin, était une divinité personnelle et chaque clan accordait une révérence spéciale à son animal fétiche. Régulièrement, les membres du clan se réunissaient pour adorer l'animal totem en s'habillant à son image afin d'inviter son esprit à descendre sur eux. Les cérémonies comprenaient aussi des feux et des danses. Les Misqat, comme les autres tribus indiennes, croyaient fermement au surnaturel. Ils croyaient que la force omniprésente appelée "Manitou" les accompagnait dans chaque acte de leur vie. Ils faisaient la différence entre magie "blanche" et "noire". Certains d'entre eux étaient considérés comme des sorciers et n'étaient pas appréciés. D'après les croyances des Algonquins, pour jeter un sort, un sorcier avait besoin d'une possession personnelle de sa victime. La seule défense pour cette dernière consistait à identifier le plus rapidement possible le sorcier pour le tuer. Les non-conformistes mouraient ainsi régulièrement sous la direction des prêtres guerriers misqat. Comme la plupart des Indiens, les Misqat ne craignaient pas la mort et la considéraient avec fatalisme. Ils pratiquaient la crémation et brûlaient leurs défunts sur des plates-formes de bois.

Ces Indiens attribuaient au feu une grande importance rituelle. C'était un élément omniprésent dans leurs cérémonies. De même, ils usaient abondamment de drogues. Ils étaient en particulier de grands consommateurs de graines de pommes épineuses, ou plante de Jamestown ou Jimson, qu'ils appréciaient pour leurs effets euphoriques. Ils essayaient régulièrement de communiquer avec le monde des esprits, par les rêves ou à travers l'usage de la Jimson.

Un rituel qui incluait feux et drogue leur permettait de correspondre avec le monde des esprits par l'intermédiaire du totem du clan. Sous l'influence de la Jimson, les Misqat se concentraient sur l'image de leur fétiche. Treize flammes étaient allumées et entretenues tout au long de la cérémonie, une pour chacun des clans. La treizième, celle du clan dont le totem était invoqué, était placée à l'écart des douze autres, qui formaient une pointe de flèche par leur disposition. La représentation de l'animal fétiche contacté était placée près de cette flamme isolée. Un officiant jouait du tambour pendant que les autres contemplaient l'idole et, sous l'influence de la Jimson, communiquaient avec les esprits.

Les rêves avaient aussi une grande importance pour les Misqat. Ils célébraient une fête des rêves et plusieurs sociétés n'avaient pour seul but que leur récit et leur interprétation. Les Misqat avaient développé des techniques pour augmenter leur capacité à rêver qui passaient souvent par l'utilisation de drogues.

Aide de Jeu n° 13 — résumé et extrait de la monographie Les Misqat

la création des treize statuettes et la structure magique qui repose sous Arkham. Au fil des siècles, le même Yithien est revenu posséder d'autres chamans pour surveiller les progrès de son projet. L'expérience fut abandonnée aux alentours de 1770, après quoi les Misqat s'éteignirent rapidement. Une ou deux personnes ont peut-être découvert certains de leurs secrets ; pour les anthropologues, ils restent encore une énigme.

Le musée de l'université Miskatonic

Le conservateur du musée, Marshall Soames, est un petit bonhomme au visage expressif à moitié caché par des lunettes. C'est une des rares personnes au monde à posséder une connaissance significative de l'obscure tribu misqat. Mais c'est un érudit conventionnel et il n'entend rien au rôle du Yithien.

Le musée se situe au 687 College Street et ouvre de 10 h à 18 h, du mardi au samedi. Soames est enthousiaste à l'idée de voir une nouvelle statuette misqat et prêt à rencontrer sur-le-champ un investigateur qui en possède une. Son petit bureau au premier étage est rempli de livres de toutes sortes, ainsi que d'objets de toutes les époques et cultures : une copie imposante de la tête du David de Michel-Ange regarde fixement les visiteurs depuis une étagère placée derrière son bureau.

Soames n'a pas de secrétaire et, à moins que les investigateurs n'aient pris rendez-vous, ils ne le trouvent pas à son bureau. Il a pour habitude de parcourir les salles du musée, redressant ici un écriteau, époussetant ailleurs une vitrine, ou de travailler dans le petit atelier de restauration au sous-sol.

Soames attribut sans hésitation la statuette aux Misqat et c'est avec une grande excitation qu'il annonce qu'il s'agit là d'une des trois sculptures d'argile jamais trouvées et la seule à être intacte. Il questionne abondamment les investigateurs pour déterminer le lieu précis de la découverte et indique que les deux autres statuettes découvertes avaient été soigneusement enterrées à deux mètres sous le niveau du sol de l'époque. Si les investigateurs n'ont toujours pas compris que la petite sculpture provient des soubassements du sanatorium, les observations de Soames leur permettent un jet d'Idée. Le conservateur fait tout son possible pour les convaincre d'offrir la pièce au musée.

Si on le questionne sur les Misqat, il fournit la plupart des informations contenues dans la monographie et l'article de journal présentés dans les Aides de Jeu n° 13 et 14, ou il dirige les investigateurs vers la bibliothèque de l'université et les laisse en prendre connaissance eux-mêmes.

Soames sait parfaitement qu'aucune tribu d'Amérique du Nord n'a jamais développé de forme écrite de communication et reçoit avec amusement la suggestion que les "tourbillons décoratifs" au dos de la statuette puissent constituer une écriture. Cela lui inspire un cours impromptu sur les bas-reliefs mayas.

Les autres statuettes

Les deux autres statuettes misqat sont exposées dans un meuble de chêne et de verre qui contient aussi des bijoux de perles tissées et autres. Des affiches décrivent les Misqat. Les deux animaux statufiés, visibles sous tous les angles, portent des tourbillons au dos de même style mais différents. La statuette qui symbolise le faucon a été sérieusement entamée sur son avant gauche. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de déceler que le totem du daim est en fait en deux morceaux ; la tête est séparée du tronc. Les deux statuettes sont discrètement marquées par des numéros d'identification peints. Il n'y a aucune alarme ni système de sécurité pour protéger la vitrine, mais le bâtiment fait l'objet de fréquentes rondes de la police du campus.

Bibliothèque de l'université Miskatonic

Deux éléments d'informations peuvent être trouvés à la bibliothèque. Une monographie de 1881, *Les Misqat* par Horton Shelby, professeur d'histoire américaine au Boston College, se cache dans les étagères d'anthropologie au troisième étage. Les investigateurs qui cherchent seuls doivent y passer deux heures et réussir un jet de Bibliothèque pour la trouver. Avec l'aide de Soames, une heure suffit et aucun jet n'est nécessaire. L'ouvrage, sans couverture rigide, compte soixante-dix pages. L'Aide de Jeu n° 13 en fait un résumé et en cite quelques extraits.

L'autre est une copie du journal *Man*, publié par La Société Internationale de Recherche Anthropologique. L'exemplaire, Vol.1 1901, contient un bref article et une illustration. Le trouver demande quatre heures et un jet réussi de Bibliothèque (voir l'Aide de Jeu n° 14).

Deux importantes découvertes ont récemment été faites dans le Massachusetts. Il s'agit des deux seuls artefacts religieux connus de la tribu indienne des Misqat. Les deux pièces, qui datent des environs de l'année 1430, ont été mises à jour par un heureux hasard.

Mr. Hamilton Spalding, un fermier installé au nord de la ville d'Arkham, a déterré une statuette de daim en argile alors qu'il creusait un puits sur sa propriété il y a quelques mois. Il a apporté sa trouvaille à l'Université de Miskatonic qui a fièrement fait grand état de cette découverte.

Quelques semaines plus tard, Mr. Jeremiah Brown se présenta avec une sculpture similaire, d'un oiseau cette fois-ci. Il remit de même l'objet à l'Université et révéla qu'il avait été découvert il y a des années par un de ses ancêtres en creusant une tombe dans le vieux cimetière d'Arkham. Il avait été conservé depuis comme souvenir de famille par les Brown qui ne se rendaient pas compte de l'importance qu'il pouvait avoir. C'est après avoir entendu parler de l'autre découverte par les journaux que Brown décida de montrer la pièce aux anthropologues de l'université.

Les membres de l'université sont enthousiasmés par ces mises à jour car les reliques authentiques de l'ancienne culture misqat sont pratiquement inexistantes. Ces découvertes viennent confirmer des éléments de la tradition orale des Misqat dont le dernier s'est éteint il y a une dizaine d'années. Les statuettes ont été datées avec certitude et remontent aux années 1430, années pendant lesquelles est intervenu le "premier schisme" de la culture Misqat, comme l'indique Horton Shelby dans son travail de pionnier sur les Misqat. Leur signification exacte n'est pas connue, mais les anthropologues d'Arkham pensent qu'il s'agit de totems religieux, de représentations des animaux totems de deux clans. Le dos des statuettes présente les tourbillons décoratifs typiques des Misqat.

Elles sont en argile, mesurent environ 25 cm de haut et pèsent quelques livres. Le travail est grossier, mais les formes sont simples et claires. Le faucon serre un os humain qui provient de l'avant-bras d'un enfant. Les bois du daim sont faits de côtes humaines, également prélevées sur un jeune Indien. Les enfants furent certainement enlevés dans des tribus voisines, une pratique courante, quoique terrible, des anciens habitants de la Nouvelle Angleterre.

La découverte de ces deux statuettes laisse penser que d'autres sont encore enterrées sous la ville d'Arkham qui, dit-on, était construite sur un site sacré misqat. Elles étaient enfouies à une profondeur quasiment identique à trois kilomètres l'une de l'autre. Il n'y a, bien sûr, aucun moyen de savoir si d'autres feront un jour leur apparition mais, peut-être, qu'un nouvel heureux accident nous offrira ce plaisir dans le futur.

Aide de Jeu n° 14 — un article du journal Man



Celui qui pleure avec les chiens

Préparation du rituel

Le rituel misqat décrit dans la monographie peut être utilisé pour communiquer avec l'esprit du prêtre guerrier Misqat contenu dans la statuette intacte. Le rituel passe par l'utilisation de la Jimson dont les graines contiennent une substance psychoactive. La réussite d'un jet d'Histoire Naturelle ou d'Occultisme, ou la consultation d'un spécialiste des plantes, indique que la plante pousse naturellement dans les bois de Billington au nord de la ville. Trouver et identifier la Jimson demande un jet réussi d'Histoire Naturelle ou un livre de références à portée de main. Un résultat de 95-00 indique que l'investigateur a récolté par erreur une variété de sumac qui lui causera l'urticaire grand modèle associé à cet arbuste. Une fois les plantes découvertes, la récolte de la quantité de graines nécessaire au rituel demande presque une journée.

La réussite d'un jet de Pharmacologie ou deux heures de recherches et celle d'un jet de Bibliothèque révèle que l'ingrédient actif de la Jimson est la daturine. Cette substance n'est pas couramment utilisée en médecine et ne peut être achetée auprès de l'industrie pharmaceutique. Il existe pourtant à Arkham un stock de daturine suffisamment important pour le rituel, celui d'Edgar Firth.

Firth le pharmacien

La pharmacie de Firth, au 154 Hyde Street, est le sujet de nombreux encarts publicitaires dans les journaux d'Arkham. Elle comprend un bar à soda très populaire et présente une ligne complète de produits de beauté et de bien-être. Un investigateur qui réussit un jet d'Idée pense à interroger un pharmacien au sujet de la drogue et se souvient des publicités de Firth.

L'intérêt de Firth pour les stupéfiants ne se limite pas au commerce. Utilisateur fréquent d'opium, de cocaïne et de plusieurs autres substances illicites, il entasse dans l'armoire à pharmacie de sa salle de bains des potions appartenant à toutes les catégories de drogues psychoactives, certaines étant des recettes personnelles de ce dément. S'il est connu du public comme un citoyen responsable et sobre, son usage des drogues n'est pas un secret absolu. Danny O'Bannion et ses hommes, qui fournissent Firth en alcool, connaissent ses goûts et plusieurs médecins de la ville ont entendu des rumeurs sur ses habitudes et sa réserve de drogues interdites. Il se dit fréquemment, dans certains milieux, que Firth aime à "tirer sur le bambou". D'autres rumeurs - non dénuées de fondement - l'accusent d'avoir empoisonné sa femme et sa fille.

Si on lui demande de la daturine, Firth répond qu'il s'agit d'une substance rare et toxique, qu'il n'en a pas et ne sait pas comment en obtenir. En fait, il en conserve une réserve dans une bouteille étiquetée, au milieu d'une douzaine d'autres, sur une étagère de l'armoire à pharmacie de sa salle de bains.

Firth vit seul dans un appartement au troisième étage d'un immeuble, au 625 Gedney Street, à quelques mètres d'un bar clandestin dont il est un client assidu. On peut accéder à son logement par la porte de l'immeuble et l'escalier ou par l'échelle de secours installée sur le côté du bâtiment. S'y introduire discrètement n'est pas facile, l'échelle est bruyante et les voisins curieux. Après 18 h, il y a 70 % de chances d'y trouver Firth bourré de drogue, en plein délire hallucinatoire.

Dwight Archer

Dwight Archer est un lycéen qui travaille, après l'école et le samedi, au bar à soda de la pharmacie. Le jeune homme a vu son patron sous l'influence de la drogue et il est prêt à partager certains de ses soupçons et preuves si l'on sait s'y prendre.

Accomplir le rituel

Chacun des participants doit contribuer pour 1 Point de Magie au rituel misqat. Les Gardiens devraient accorder une réussite du rituel en fonction de l'exactitude avec laquelle les

investigateurs suivent la description donnée dans la monographie de Shelby et la quantité de daturine qu'ils consomment.

Celle-ci se trouve à l'état naturel dans les graines de Jimson, au goût infecte, ou dans les pilules à peine moins désagréables de Firth. Le dosage dépend de la TAI de celui qui l'absorbe. La dose correcte est de TAIx2+1D6 graines ou le huitième de la TAI en pilules (ou 1D4 pilules au choix du Gardien). Les investigateurs peuvent deviner les doses correctes, réussir un jet de Pharmacologie ou consulter Edgar Firth.

La drogue a de multiples effets : euphorie, désinhibition, discours embrouillé, réflexes ralentis et perte du contrôle moteur. L'intensité des effets s'accroît avec le dosage. Un excès peut entraîner le coma si les investigateurs dépassent la dose correcte d'une pilule ou de huit graines. La toxicité d'une overdose est de 2D6+2 ; si une lutte de CON contre ce nombre est défavorable à l'investigateur, il sombre dans le coma pour 1D4+2 jours. Une dose insuffisante, bien que produisant tous les symptômes, ne permet pas de communiquer avec les esprits misqat.

Si la statuette trouvée dans le repaire de Dutch est utilisée, l'esprit de Celui qui pleure avec les chiens se manifeste ; son image se condense à partir des vapeurs qui se mettent à tourbillonner autour de la figurine. Son apparition est précédée par le murmure du vent qui devient ensuite un chœur de voix s'exprimant dans une langue inconnue. Après être devenu visible, le prêtre guerrier parle aux investigateurs dans son propre langage qui peu à peu devient compréhensible aux investigateurs drogués. La voix est désincarnée et éthérée.

Celui qui pleure avec les chiens est un homme bien bâti et charismatique. Il est habillé d'une tunique de peaux de bêtes, ornée de plumes, coquillages, perles et fleurs, son visage est peint d'un dramatique masque noir et blanc, ses yeux perçants brillent. Il irradie une aura quasi tangible de dynamisme, sérénité et sûreté de soi.

Le prêtre guerrier comprend la nature de Wrona Bors et a une certaine idée des plans du sorcier. Il est conscient de la présence des démons que ce dernier a envoyés et peut expliquer leurs intentions aux investigateurs.

Il sait que l'étrange amulette de métal dont Bors se servait pour masquer son apparence existe toujours et il laisse entendre que, utilisée dans le cadre d'un sort décrit dans le *Synarchobiblaron*, elle peut vaincre Bors et mettre fin à la chasse meurtrière des deux démons.

Bien que Celui qui pleure avec les chiens sache tout cela et l'explique si on le questionne poliment, il s'inquiète principalement de la réparation de l'ancienne structure misqat dont sa propre statuette en est une partie fortement déplacée. Lui et ses frères seront plongés dans l'agonie aussi longtemps que la structure restera incomplète. Tant que les trois statuettes déterrées n'auront pas retrouvé leur place, les énergies magiques qui s'échappent de la structure endommagée attireront les semblables de Wrona Bors. L'esprit exhorte les investigateurs à remettre les trois sculptures à leurs places légitimes.

De plus l'esprit peut, si on le lui demande, révéler le secret de l'écriture des Misqat et quelques éléments de leur véritable histoire, mais il n'est pas complètement conscient du rôle joué par le Yithien.

Après le rituel

Comme les effets de la drogue s'estompent, les investigateurs perdent la capacité de comprendre les propos du prêtre guerrier. Il reste visible encore un moment, mais se dissout bientôt dans les vapeurs dont il était issu. Des hurlements de loups retentissent alors dans le lointain. L'euphorie engendrée par le stupéfiant dure encore 2D4 heures puis cède la place à une faim vorace et une migraine qui persiste 1D10 heures. La réussite du rituel permet d'augmenter de 2 points la compétence Mythe de Cthulhu.

Si les investigateurs emploient une des deux figurines endommagées, le résultat n'est pas le même. Ces esprits sont handicapés à cause des dégâts qu'elles ont subis. Celui qui vole avec les faucons, lié à la statuette ébréchée du totem oiseau, possède toutes les connaissances décrites ci-dessus mais ne sera jamais compréhensible quelle que soit la quantité de drogue absorbée par les investigateurs. Quand il apparaît, il est blessé et enlaidi, avec sur la poitrine et le visage des entailles profondes qui ne saignent pas.

Nouveau sort — Le bannissement de Yde'Etad

Apprendre ce sort demande douze heures d'étude et la réussite d'un jet sous INT x 4 ; les pertes de SAN sont de 1D3 points. Ce bannissement est efficace contre les intelligences humaines, ou humanoïdes, transdimensionnelles agissant de leur propre volonté. Il est sans effet contre les serviteurs, suivants, esclaves ou créatures commandées par une autre intelligence. Si l'on procède correctement, il est irrévocable.

Le sort doit être lancé par au moins trois personnes. L'efficacité augmente avec le nombre d'officiants, mais il doit toujours être un multiple de trois. Chaque participant donne 1D4+3 Points de Magie et perd 1D4 points de SAN.

Le rituel consiste à détruire par le feu le sceau de la victime. Il est préférable que ce soit le sceau personnel, mais un substitut peut être fabriqué en suivant les indications décrites en annexe du sort.

Le cérémonial doit être conduit à l'air libre en pleine nuit, de préférence dans un lieu de pouvoir associé à la cible. Ses repaires, le dernier endroit où elle s'est fait reconnaître ou son point d'entrée dans la dimension conviennent parfaitement comme site. Le groupe qui lance le sort doit se partager en trois sous-groupes égaux. L'un reste à l'extérieur du cercle de protection, les deux autres se placent à l'intérieur. Une fois le rond marqué, personne ne peut changer de place. Aucun déplacement ne peut transgresser les limites formées par les symboles inscrits au cours du long rituel.

Avec une mixture de silice, de chaux ou de silicate de magnésium mélangé à une poudre déshydratée de jusquiame ou d'ail, le groupe le plus important dessine un cercle sur le sol autour de lui, assez grand pour l'accueillir ainsi qu'un feu central. Pendant l'inscription de la circonférence, les officiants récitent une litanie complexe. Puis la mixture sert une nouvelle fois pour dessiner une série de symboles sophistiqués, toujours au son d'incantations complexes.

Les officiants qui se tiennent à l'extérieur du cercle en dessinent alors un deuxième plus grand qui les entoure, eux et le cercle intérieur. Puis les occupants du premier cercle déposent leur sceau personnel (qui peut simplement être leur signature) à intervalles réguliers sur la circonférence intérieure. Alors que chaque sceau est placé, son détenteur clame son nom vers les cieux. Ces sceaux personnels doivent maintenant rester en place jusqu'à la fin de la cérémonie. Le cercle de protection étant achevé, les officiants construisent un feu rituel sur une grille placée entre cinq et trente centimètres au-dessus du sol. Le feu doit avoir une taille modeste, mais une flamme clairement visible de tous. Pendant qu'on l'allume, tous les célébrants entonnent un autre couplet compliqué. Désormais, le feu doit brûler régulièrement jusqu'à la complète incinération du sceau. S'il faiblit ou meurt, le bannissement échoue.

Une fois que les flammes sont régulières, les officiants du cercle intérieur jettent une mèche de cheveux et une rognure d'ongles (main ou pied) et les chants reprennent. Tandis que la fumée des cheveux et ongles s'élève, les célébrants à l'intérieur du cercle central placent soigneusement le sceau de la victime sur le feu. Il doit être visible de tous les officiants et le rester jusqu'à sa complète incinération. Alors qu'il se consume, ceux du rond intérieur entonnent un nouveau couplet compliqué puis restent silencieux jusqu'à ce que le feu meure, 2D10 minutes plus tard. Ils peuvent enfin détruire les cercles et sont libres de s'en aller.

Celui qui court avec les daims est devenu fou, suite aux dommages subis par sa statuette totem. Il ne peut rien faire d'autre que pousser d'affreux hurlements et son image ne se matérialise jamais complètement. Les investigateurs que le rituel met en contact avec cet esprit n'ont pas d'autre choix que d'écouter ses hurlements et regarder sa silhouette tordue par la souffrance se condenser et se dissiper tour à tour, jusqu'à ce que l'effet de la drogue cesse, et cela leur coûte 1/1D4+1 points de SAN chacun.

Effets secondaires

Si un des anciens patients de l'asile participe au rituel, il peut se souvenir de tout ou partie des événements de la nuit d'Halloween. Les Gardiens qui souhaitent les dévoiler peuvent exploiter cette opportunité et rappeler aux anciens déments leur rôle abominable dans les meurtres.

Sous drogues, les individus sont particulièrement sensibles et les pertes de SAN peuvent aisément atteindre 2/2D8 points. Si Clive participe à la cérémonie, il peut enfin se souvenir de sa véritable identité et des horreurs innommables qu'il a rencontrées à Yuletide sous Kingsport en 1922.

Le Synarchobiblaron

Ce livre magique est enfermé dans le coffre à pièces à conviction du Comté, dans le sous-sol du tribunal de Salem. Le coffre est une grande pièce mal éclairée, fermée par une porte d'acier à la serrure imposante. Les preuves de toutes les affaires en cours du Comté y sont conservées, classées selon le numéro de l'affaire et marquées du nom du juge en charge. De l'escalier qui mène au sous-sol, on peut voir la porte du coffre à l'autre bout du couloir qui dessert les services d'enregistrement de permis et d'actes, le coin détente du personnel et la réserve du concierge. L'accès du coffre est réservé à l'administration du Comté et nécessite des autorisations administratives du cabinet du procureur et la signature du shérif Caleb Hardman. Quiconque entend retirer une pièce, doit présenter deux formulaires en trois exemplaires au garde qui se tient à la porte. Le coffre est gardé tous les jours ouvrables par un shérif adjoint. De 8 à 16 heures, Kendall Jameson, un grincheux de 58 ans, mange des beignets sur un tabouret derrière la porte. Il vérifie systématiquement que les documents sont complets et ne tolère aucune entorse au règlement. De 16 heures à minuit, Nick Mannerhoff prend la relève. Loin d'être aussi pointilleux que son collègue, il lui arrive de s'endormir à son poste ou va faire une pause-café au coin détente et verrouille généralement le coffre derrière lui, mais il se contente parfois de pousser simplement la porte. La vivacité d'esprit n'est pas son fort et il s'embrouille facilement. De minuit à 8 heures, le shérif adjoint Joseph Wayne, jeune et inexpérimenté, est de service. Encore en période de formation, Wayne, 24 ans, n'est pas très au courant des impératifs bureaucratiques ou du classement des étagères. Il a toujours peur de commettre une erreur. Le week-end, le coffre n'est pas gardé mais la porte en est verrouillée. La FOR de la porte est de 35. Les clés sont sur un anneau pendu dans le bureau du shérif Hardman.

Le *Synarchobiblaron*, ainsi qu'une masse de papiers, le grand couteau, et les autres pièces concernant les meurtres, sont entassés sur une étagère en hauteur dans coin reculé de la pièce. Si elle n'a pas été rendue à Clive, l'amulette est également présente. Mettre la main sur ces objets demande 2D20 minutes et un jet réussi de Trouver Objet Caché si l'on n'est pas familier des lieux. Il y a des douzaines de dossiers similaires sur les étagères qui nécessitent vérification.

Quiconque présente une réquisition officielle ou une requête polie pour voir les pièces à conviction des meurtres du sanatorium se voit répondre par le shérif adjoint de garde qu'elles ne sont plus accessibles suite à leur confiscation par le gouvernement fédéral dans le cadre d'une enquête en cours. Des agents fédéraux commandés par le lieutenant Edward Brookstone doivent venir en prendre livraison. Quelle que soit la date à laquelle les investigateurs apprennent cela, les agents fédéraux arrivent le lendemain à 16 heures.

Le Synarchobiblaron

À première vue, ce livre semble être l'habituel vieux volume de cuir, mais il vient des Contrées du Rêve et n'est ni imprimé ni relié au sens normal du terme. C'est une construction magique et sa réalité matérielle n'est qu'une illusion qui s'entretient d'elle-même. Il n'est écrit dans aucun langage humain mais ceux qui s'essayent à le lire le perçoive dans leur propre langue maternelle. La nature même de son contenu dépend du lecteur et il recèle certainement plus d'informations que ne peut en percevoir l'œil inexpérimenté.

Il est très difficile de lire cet ouvrage dans son intégralité ; les mots semblent fréquemment changer de forme ou de sens de manière déconcertante alors même qu'on les a sous les yeux. Cette tendance s'intensifie pour les lecteurs de fort POU. Deux semaines d'études intenses amènent le lecteur à la dernière page s'il réussit quatre jets dans la langue qui semble être celle du texte. Au premier échec, il doit cesser son activité. Chaque jet réussi améliore de 2 points la compétence Mythe de Cthulhu du lecteur et diminue sa SAN de 1D3 points.

La quatrième et dernière partie du livre contient le sort *Bannissement de Yde'Etad*.

Le gouvernement fédéral

Le lieutenant Brookstone est responsable d'une petite sous-section des renseignements de la marine U.S., appelée Division P. Créée informellement pendant la guerre pour enquêter sur certains événements bizarres d'Europe Centrale, la Division P s'intéresse à l'heure actuelle aux phénomènes étranges ou paranormaux. Les détails du procès des meurtres d'Halloween ont attiré son attention et elle a décidé de réquisitionner les pièces à conviction, dans le cadre d'une enquête en cours sur les activités cultuelles.

Brookstone, avec ses yeux froids et perçants, est un personnage intimidant et les agents fédéraux qui l'accompagnent sont visiblement bien entraînés. Tous les documents sont en règle quand ils se présentent avec un camion bâché de la marine ouvert à l'arrière. Pour repartir, Brookstone et le chauffeur occupent la cabine alors que les trois autres agents fédéraux prennent place à l'arrière avec les pièces à conviction. Ils se dirigent vers le sud jusqu'à Boston, où ils embarquent à bord d'un avion militaire pour Washington.

Si les investigateurs pourchassent le camion, les agents fédéraux hésitent à tirer à moins que ce ne soit pour riposter ou que le véhicule ne soit en danger. Il est plus probable qu'ils s'arrêtent pour interroger leurs poursuivants. Même s'il n'est pas prêt à le reconnaître, Brookstone a des raisons de prendre le Mythe au sérieux. Il est donc possible de le convaincre d'aider les investigateurs.

Si ces derniers s'introduisent dans le coffre et volent les pièces à conviction qu'ils recherchent, le Gardien peut épicer l'épisode en faisant intervenir Brookstone et ses hommes juste quand les intrus s'en vont, quelle que soit la date ou l'heure. Une poursuite par le camion de la Marine peut alors mettre un peu d'animation. Sa vitesse maximum est de 5 ; points de vie, 80 ; maniabilité, -6 ; accélération/décélération, x1.

Le final

Si les investigateurs tentent le *Bannissement de Yde'Etad*, l'Homme en Noir et Frénésie apparaissent et essaient de les arrêter alors que les cercles de protection sont presque achevés. Tous ceux qui ne sont pas à l'intérieur sont pris pour cible par la raie manta. Pendant ce temps, l'Homme en Noir commence à lancer un sort destiné à détruire les cercles.

La notion du temps qui passe à beaucoup d'importance et si le Gardien peut trouver un moyen de le marquer, sablier ou réveil à fort tic-tac, il intensifie la tension de la scène. Le sort

de l'Homme en Noir est muet mais complexe et son incantation demande 2D10 minutes. Le démon circule autour du cercle extérieur en inscrivant son propre contre-cercle. Quand il a terminé, la figure qu'il vient de tracer s'enflamme ; il traverse ensuite le mur de feu et pénètre le cercle extérieur. Pendant ce temps, Frénésie rôde à la limite des flammes et n'attend que leur extinction pour attaquer les investigateurs du cercle extérieur désormais vulnérable, ce qui prend 3D20 secondes. En même temps que son complice agit, l'Homme en Noir lance son sort une nouvelle fois pour annuler le cercle intérieur. Après 1D20+5 minutes, son second cercle est complet et s'embrase ; l'Homme en Noir le traverse alors et attaque le reste des investigateurs.

Les personnes en possession de l'amulette ont un contrôle limité sur les deux démons, mais ce pouvoir est perdu dès que celle-ci est placée dans le feu. Le seul espoir des investigateurs réside dans la destruction complète de l'objet avant que l'Homme en Noir ne finisse de lancer ses sorts. Même si la première barrière cède, les investigateurs du cercle central sont encore en sécurité et le *Bannissement* reste potentiellement efficace tant qu'ils n'essayent pas de s'enfuir. S'ils franchissent les limites de leurs propres cercles, ils deviennent vulnérables aux attaques et le sort est automatiquement annulé.

Si le sceau de Wrona Bors est complètement consumé avant que l'Homme en Noir ne pénètre dans le rond intérieur, le feu rituel se développe alors pour atteindre une hauteur de trois ou quatre mètres et brûle les investigateurs pour 1D4 points de dommages. Dans la colonne embrasée, l'image de Wrona Bors apparaît, forme vaguement humanoïde mutant sans cesse entre l'apparence du psychiatre John Ronayne et la sinistre monstruosité canine démasquée la nuit d'Halloween. De sa bouche ouverte et tordue jaillit un rugissement d'agonie et de désespoir alors que ses yeux luisent dans les flammes grondantes. La forme bondit hors de la colonne, loin des investigateurs et, réduite à une boule de feu, s'enfonce dans les ténèbres. Alors que les dernières traces du sceau disparaissent en fumée, la lumière lointaine de la combustion de Wrona Bors s'éteint dans la noirceur du ciel nocturne.

Au même moment, Frénésie s'enflamme brutalement et s'enfuit en hurlant, laissant derrière elle une piste de résidus fumants.

L'Homme en Noir reste toutefois sur place, indemne, à quelques mètres du feu rituel. Il fixe d'un regard dépourvu d'expression les survivants pendant un long moment, puis lève la main gauche, touche son front en un simple geste de salut, tourne le dos et s'en va. Comme il s'enfonce dans la nuit, il devient lentement transparent et ne peut bientôt plus être distingué.

Récompenses

Les investigateurs qui survivent aux projets de Wrona Bors et réussissent à le bannir, gagnent 1D20+5 points de SAN. Soulignons que s'il ne peut désormais plus visiter ce monde ni y envoyer de démons, Wrona Bors peut encore hanter les rêves des investigateurs. Et, à leur mort, ces derniers pourraient le retrouver de l'autre côté, animé par un esprit de vengeance que le temps n'a fait qu'intensifier.

Si les investigateurs remettent les trois statuettes misqat en terre et réparent l'ancienne structure magique installée sous Arkham, ils reçoivent 1D10 points de SAN chacun. Cette tâche n'est pas facile, car il leur faut trouver les emplacements originaux exacts des statuettes, ce qui implique de se livrer à des recherches fastidieuses et d'engager un bon géomètre. Cela peut aussi provoquer un conflit avec New World Inc., qui possède maintenant la propriété où se dressait le sanatorium.

Ceux qui déchiffrent les secrets de l'écriture misqat gagnent 4 points en Mythe de Cthulhu, mais risquent d'être la risée des linguistes comme des anthropologues.

Si de nouveaux éléments concernant les meurtres de la nuit d'Halloween sont invoqués, telle la correspondance entre les empreintes des dents de Dutch et celles relevées sur les victimes, il est possible qu'un nouveau procès se déroule, cette fois-ci avec une conclusion favorable aux investigateurs initialement condamnés. D'anciens patients qui ont retrouvé les



L'anéantissement de Wrona Bors

souvenirs des événements de la nuit fatidique peuvent vouloir rétablir la vérité. Au choix du Gardien, les sentences peuvent être commuées ou, après l'utile intervention du lieutenant Brookstone, la grâce accordée par le Gouverneur du Massachusetts. Si Brookstone peut être convaincu d'apporter son aide, il agit discrètement et les journaux restent silencieux à ce sujet. Si les investigateurs libérés regagnent de la Santé Mentale, il est douteux qu'ils récupèrent leur ancien Crédit rapidement.

Épilogue

Comme tout se termine, distribuez ou lisez aux joueurs l'Aide de Jeu n° 15, un dernier article de l'*Arkham Advertiser*.

Caractéristiques

CAAL ESZRU ILUIETH'TH, l'Homme en Noir

FOR 22 CON 20 TAI 15 INT 18 P POU 25
DEX 15 APP 11 ÉDU 18 PV 25 Déplacement 10

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Griffes 80 %, spécial (les ongles longs servent de scalpels pour retirer des morceaux des corps).

CONSTRUCTION D'UN NOUVEL ASILE PSYCHIATRIQUE

Le Dr. Hardstrom dirigera le nouvel établissement

ARKHAM — Après trois semaines consécutives de débats au conseil municipal, la construction d'un nouveau sanatorium commencera au début de l'été. La nouvelle a été communiquée par E.E. Saltonstall, administrateur de la Fondation Pickering qui gérera le nouvel établissement, et le Dr. Eric Hardstrom qui en sera le directeur médical.

Cette annonce marque la fin des discussions qui ont agité nos concitoyens. Si presque personne ne contestait la nécessité d'un nouvel établissement, le souvenir de la terrible tragédie de la nuit d'Halloween en avait rendu plus d'un très inquiet à l'idée de voir l'asile reconstruit près de chez lui. Durant les séances du conseil municipal, des citoyens effrayés avaient vigoureusement combattu un premier projet de site de construction, puis un second, et ce malgré les appels éloquents du Dr. Hardstrom en faveur de l'établissement et des malades qu'il doit accueillir. Grâce à l'intervention de Mr. Joel Manton et du conseiller d'Easttown Willard Potter, un compromis a été atteint sur un site qui a reçu l'accord général.

Le nouvel centre psychiatrique sera situé sur Halsey Street, entre Derby et Whateley Street. Quatre lots jointifs de terrain ont été achetés par la Fondation Pickering pour la nouvelle construction. Bien que E.E. Saltonstall n'ait rien révélé du mode de financement, on s'accorde à penser que le produit de la vente du terrain de l'ancien asile a été utilisé pour payer une partie du prix d'achat des quatre lots. Les travaux doivent commencer à la fin du mois de mai.

Dans sa lettre, le Dr. Hardstrom indique que le nouvel établissement pourra accueillir 75 patients dans un environnement moderne et sera équipé des derniers développements des progrès de la médecine et de la technologie. Ce sera le plus grand établissement de ce type dans la région.

Par Roberta Henry

Aide de Jeu n° 15
un article de l'Arkham Advertiser du jour

Compétences : Discrétion 55 %, Suivre une Piste 60 %.

Sortilèges : Contacter/Contrôler un Démon, Contre-Protection, Création de Portail, Flétrissement, Instiller la Peur, Signe de Voor, Sortilège de Mort.

TSG CX AERTH ILUIETH, Frénésie

FOR 54 CON 40 TAI 25 INT 0 POU 18
DEX 15 PV 45 Déplacement 16

Armure : 20 points de chitine et de ténèbres absolues.

Armes : Bonus de dommages dus au froid +1D4 ; Griffes 95 %, 1D10+4D6 ; Lacération Caudale 80 %, 1D10+4D6 ; Morsure 90 %, 1D10+5+4D6.
Note : Frénésie attaque deux fois par round de combat.

Sortilèges : Extinction de la Lumière, Instiller la Peur, Création de Portail.

Note Spéciale : Frénésie est vulnérable aux lumières extrêmement vives. Confrontez la FOR de la lumière au POU de Frénésie sur la Table de Résistance. Une ampoule de 50 W possède une FOR de 1, un projecteur de 20. La réussite indique que Frénésie est chassée tant que dure la lumière.

ARCHIE, clochard

FOR 9 CON 10 TAI 10 INT 12 POU 8
DEX 12 APP 10 ÉDU 21 SAN 27 PV 10

Armes : Batte de Base-Ball 45 %, 1D8 ; Coup de Pied 30 %, 1D6 ; Coup de Poing 65 %, 1D3 ; Coup de Tête 25 %, 1D4.

Compétences : Crédit 15 %, Discussion 35 %, Négliger son Hygiène Personnelle 90 %, Persuasion 45 %, Philosophie 73 %, Taper des cigarettes, 80 %, Trouver Objet Caché 65 %.

DUTCH, très amoindri

FOR 10 CON 6 TAI 13 POU 1
DEX 4 PV 9 Déplacement 4

Armure : Les armes ne font toujours que la moitié des dommages et celles qui empalent infligent 1 point de dommages à la CON.

Armes : Hachette 20 %, 1D6 ; Mettre en Pièces 45 %, 1D4. ; Morsure 65 %, 1D4+1.

MARSHALL SOAMES, conservateur du musée

FOR 12 CON 14 TAI 11 INT 16 POU 15
DEX 13 APP 10 ÉDU 21 SAN 60 PV 12

Armes : Chances de base.

Compétences : Anthropologie 70 %, Archéologie 35 %, Connaissance des Misqat 40 %, Crédit 40 %, Persuasion 25 %, Restaurer les Artefacts 65 %, Trouver Objet Caché 35 %.

EDGAR FIRTH, drogué

FOR 15 CON 14 TAI 15 INT 16 POU 12
DEX 10 APP 12 ÉDU 18 SAN 39 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd ; Lutte 55 % ; Seringue 66 %, spécial*.

Compétences : Botanique 40 %, Médecine 55 %, Pharmacologie 78 %, Planer 85 %.

* Les seringues rangées sur un plateau dans la salle de bains ou dans le reste de la maison peuvent servir d'arme. La moitié d'entre elles ne contiennent que de l'air ; l'autre moitié

est remplie d'une substance toxique ou altérant l'esprit. Chaque seringue a une contenance de 1D20+2 cc. Quiconque reçoit une injection de 20 cc d'air ou plus connait une mort horrible dans les deux minutes des suites d'une embolie. Une quantité inférieure provoque une douleur intense tandis que la bulle d'air bloque l'arrivée du sang dans un organe vital ou une extrémité au choix du Gardien. La douleur ne s'atténue pas tant que la victime n'a pas reçu les soins adaptés dans un hôpital. La nature des substances toxiques sont à la discrétion du Gardien, mais les dommages devraient être équivalents à la moitié du volume injecté. Si un combattant rate son jet de compétence Seringue, il n'y a pas d'injection, mais la réussite d'un jet de DEX x 6 indique qu'il est parvenu à planter l'aiguille dans son adversaire. Si la lutte devient acharnée, les aiguilles ont de fortes chances de se briser sous la peau.

DWIGHT ARCHER, vendeur de limonade

FOR 16	CON 15	TAI 16	INT 12	POU 14
DEX 13	APP 16	ÉDU 12	SAN 68	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Compétences : Faire un Fabuleux Phosphate 70 %, Psychologie 35 %.

LT. EDWARD BROOKSTONE, Division P

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 16	POU 17
DEX 12	APP 14	ÉDU 17	SAN 60	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Automatique cal. 45 75 %, 1D10+2 ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 78 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 50 %, 1D4 + bd ; Lutte 45 %.

Compétences : Conduire Automobile 60 %, Crédit 65 %, Discrétion 45 %, Droit 35 %, Écouter 55 %, Esquiver 40 %, Géographie 68 %, Histoire 50 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 46 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 35 %, Tactique Militaire 70 %, Trouver Objet Caché 57 %.

QUATRE AGENTS FÉDÉRAUX

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 12	POU 13
DEX 12	APP 11	ÉDU 14	SAN 65	PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Automatique cal. 45 45 %, 1D10+2 ; Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Lutte 45 %.

Compétences : Conduire Automobile 70 %, Crédit 45 %, Discrétion 45 %, Premiers Soins 40 %, Suivre Aveuglement les Ordres 65 %, Trouver Objet Caché 40 %.

KENDALL JAMESON, garde pointilleux

FOR 12	CON 13	TAI 15	INT 11	POU 9
DEX 10	APP 11	ÉDU 10	SAN 45	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 65 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Lutte 45 % ; Matraque 55 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 45 45 %, 1D10+2.

Compétences : Crédit 15 %, Discrétion 5 %, Écouter 35 %, Persuasion 10 %, Premiers Soins 40 %, Rétention Anale 75 %, Trouver Objet Caché 30 %.

NICK MANNERHOFF, garde négligent

FOR 15	CON 12	TAI 16	INT 10	POU 10
DEX 9	APP 8	ÉDU 10	SAN 50	PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Coup de Tête 40 %, 1D4 + bd ; Lutte 50 % ; Matraque 65 %, 1D6 + bd ; Revolver cal. 45 55 %, 1D10+2.

Compétences : Ignorer les Procédures Correctes 45 %, Rêverie 65 %.

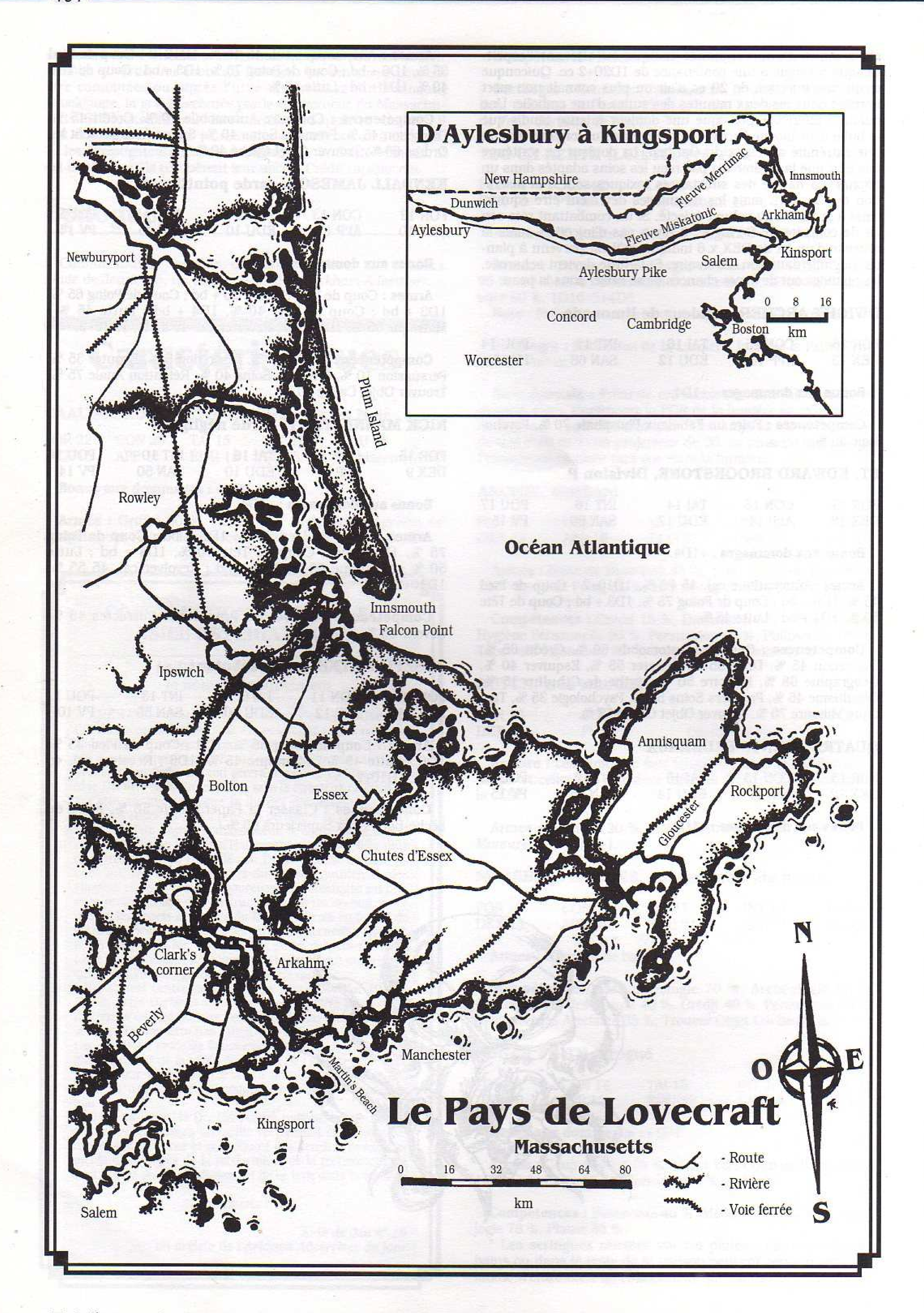
JOSEPH WAYNE, garde débutant

FOR 12	CON 11	TAI 9	INT 13	POU 11
DEX 14	APP 12	ÉDU 10	SAN 55	PV 10

Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Coup de Pied 35 %, 1D6 ; Lutte 45 % ; Matraque 45 %, 1D6 ; Revolver cal. 45 45 %, 1D10+2.

Compétences : Classer la Paperasserie 56 %, Faire du Lèche-Bottes aux Supérieurs 60 %.



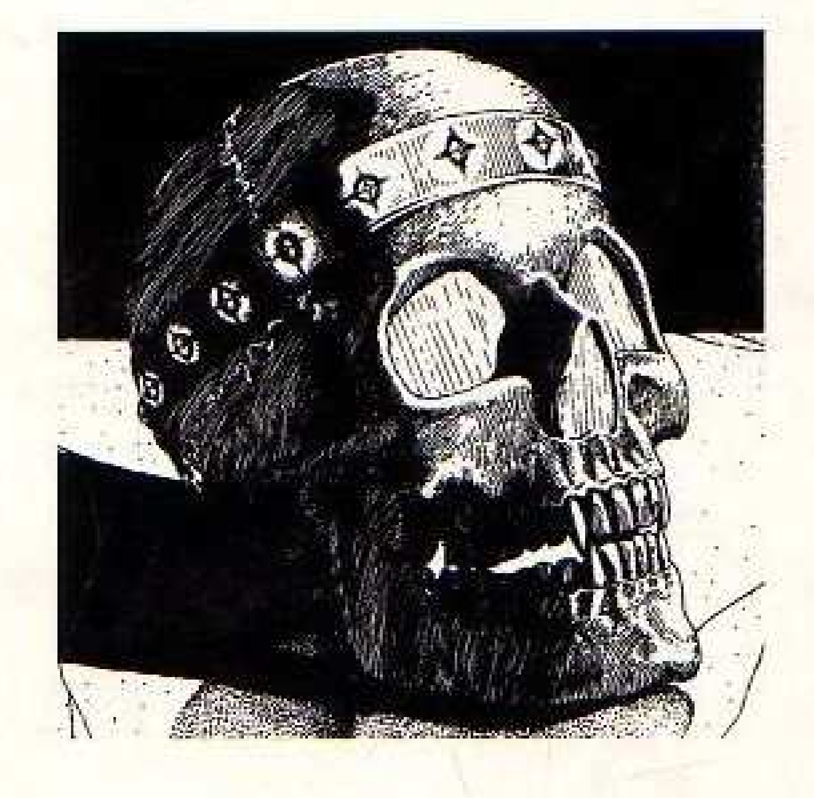


D'Aylesbury à Kingsport
New Hampshire
Dunwich
Aylesbury
Fleuve Merrimac
Innsmouth
Fleuve Miskatonic
Arkham
Kinsport
Salem
Aylesbury Pike
Concord
Cambridge
Boston
0
8
16
km
Worcester
Newburyport
Plum Island
Rowley
Océan Atlantique
Innsmouth
Falcon Point
Ipswich
Annisquam
Bolton
Essex
Rockport
Gloucester
Chutes d'Essex
Clark's corner
Arkahm
Beverly
Manchester
Martin's Beach
Kingsport
Salem
N
O
E
S
Le Pays de Lovecraft
Massachusetts
0
16
32
48
64
80
km
- Route
- Rivière
- Voie ferrée



AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM

Aventures dans le Pays de Lovecraft à Bolton, Kingsport et les Contrées du Rêve, Arkham, Dunwich et le sanatorium d'Arkham.



"Le monde est habité par les démons et les esprits mauvais de nombreuses et diverses catégories, mais, par la grâce de Dieu, le fidèle ne les voit que rarement sous leur aspect véritable. En vérité, l'art du déguisement, dont ils sont de grands spécialistes, leur permet de circuler parmi les hommes. Sous de nombreux faux visages, ils traversent sans être détectés le village et la campagne, la cité, l'université, l'hôpital, etc. : que ce soit sur la place publique, au tribunal ou même, parfois, dans la chaire, ces créatures conduisent leur mascarade et trompent l'imprudent en imitant les gestes de l'autorité..."

- Extrait de Daemonigraphia

L'appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en allemand, en espagnol, en finnois, en italien et en japonais .

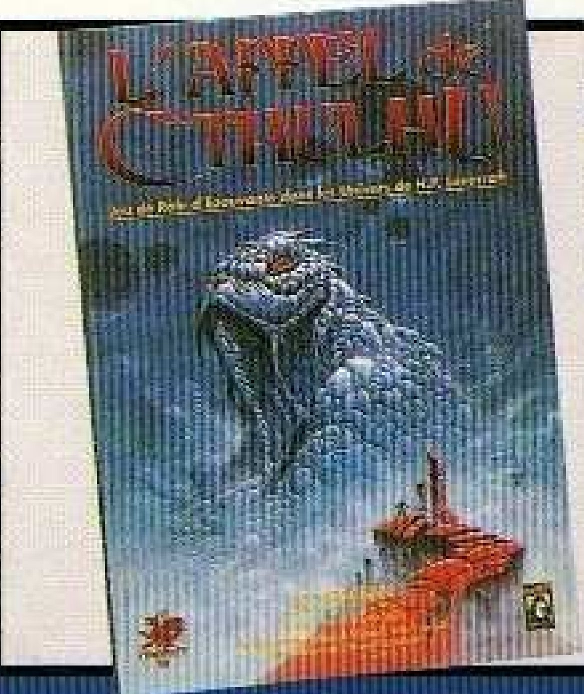
Un paysage lovecraftien

Il existe, dans l'État du Massachusetts, une vallée qui suit le fleuve nommé Miskatonic. Howard Phillips Lovecraft décrit cette vallée : "...(I)l y avait des fermes à flanc de colline ; parfois tous les bâtiments étaient debout, parfois il n'en demeurait qu'un ou deux et parfois il ne restait qu'une cheminée solitaire ou une cave qui se comblait rapidement. Les mauvaises herbes et les rosiers sauvages régnaient, des créatures sauvages et furtives faisaient bruire les broussailles. Sur toute chose flottait une impression de nervosité et d'oppression ; une touche d'irréel et de grotesque, comme si un élément vital de la perspective ou de l'éclairage était déformé. Je comprenais pourquoi les étrangers ne voulaient pas rester : ce n'était pas une région où dormir."

Une terre menaçante

Aventures dans la Région d'Arkham est le sixième volume de la série Le Pays de Lovecraft pour *L'Appel de Cthulhu*. Cette série comprend également *Les mystères d'Arkham, Retour à Dunwich, Kingsport : Cité des Brumes, Contes de la vallée du Miskatonic* et *L'évasion d'Innsmouth*. Ce supplément est totalement indépendant et peut être utilisé et apprécié sans qu'il y ait de références aux autres suppléments. **Aventures dans la région d'Arkham** comprend cinq intrigues différentes qui emmènent les investigateurs dans toute la vallée du Miskatonic, de Kingsport sur la côte atlantique aux sources du fleuve dans les collines qui entourent Dunwich.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

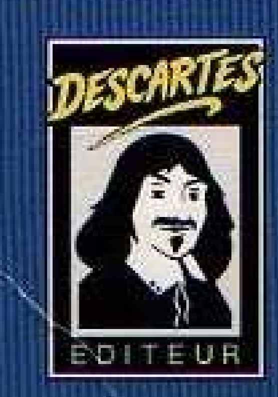


L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

129 F - M 241



ISBN : 2-7408-0093-2



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

